2

LA FORESTA SENZA RITORNO

WERNER FUCHS

uno sguardo nel buio

PER CHI HA GIA' LANCIATO
UNO SGUARDO NEL BUIO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

I.S.B.N. 88-7068-060-6
Titolo originale: «Der Wald ohne Wiederkehr oder Murgol, der Magier der Nacht».
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1984, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf. München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching per il testo e le illustrazioni.
© 1986, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

LA FORESTA SENZA RITORNO

scritto da Werner Fuchs
illustrato da Bryan Talbot
tradotto da Giulio Lughi

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76

Indice

Presentazione . . . . . pag. 7
Istruzioni per il Narratore . . . . . » 11

1. Prologo per i Personaggi . . . . . » 17
2. Prologo per il Narratore . . . . . » 19
3. Dentro la foresta . . . . . » 23
   3.1. La capanna del carbonaio . . . . . » 23
   3.2. Il campo dei Briganti . . . . . » 25
   3.3. La grotta dell'eremita . . . . . » 27
   3.4. I salici stregati . . . . . » 29
   3.5. Il mostro della palude . . . . . » 30
4. Le rovine . . . . . » 33
   4.1. Il pianterreno . . . . . » 34
   4.2. I sotterranei . . . . . » 68
5. I mostri . . . . . » 105
   5.1. Lo Hibù . . . . . » 105
   5.2. Il Replicante . . . . . » 106
   5.3. La Scolopendra Mortuaria . . . . . » 107
   5.4. La Mummia . . . . . » 108
   5.5. Il Brigante . . . . . » 109
   5.6. L'Ameba gigante . . . . . » 109
   5.7. Lo Scheletro . . . . . » 110
   5.8. La Gargolla . . . . . » 111
   5.9. Lo Zombi . . . . . » 112
   5.10. Il Lupo Mannaro . . . . . » 113
   5.11. Il Lupo . . . . . » 114
   5.12. Il Vampiro . . . . . » 115
   5.13. Il Ratto . . . . . » 116

Formule magiche . . . . . » 118
Cartografia . . . . . » 119
Equipaggiamenti standard . . . . . » 126
Armi . . . . . » 127
Lista delle abbreviazioni . . . . . » 129

Presentazione

Uno sguardo nel buio è un gioco che mette in scena l'avventura, un'avventura dove il protagonista sei tu.

Partecipare a questo gioco significa creare un Personaggio e guidarlo tra le difficoltà e i pericoli che si possono incontrare in un mondo sconosciuto e affascinante come quello dell'avventura fantastica. È un genere di racconto che vanta una lunga tradizione romanzesca e letteraria, dall'*Odissea* a *Il signore degli anelli,* passando per l'*Orlando furioso* e *I Nibelunghi*; ma questa volta tocca a te decidere le mosse e guidare il tuo eroe nell'incalzare della vicenda, sarai tu a decidere quali sono le sue armi e il suo equipaggiamento, a decidere il percorso, le tattiche, gli alleati, a valutare la pericolosità degli avversari.

Tutto ciò è possibile grazie a un sistema di regole molto precise, che hanno lo scopo di creare intorno al tuo Personaggio uno scenario il più possibile verosimile e coerente: per essere avvincente, anche il fantastico deve assomigliare alla realtà.

Tutto ciò che ti serve per entrare in questa nuova dimensione di gioco lo trovi nell'**Introduzione all'avventura fantastica,** che comprende i libri e i materiali necessari per poter lanciare **Uno sguardo nel buio**. In questo gioco sono necessari due tipi di giocatori: alcuni Personaggi (Avventurieri, Guerrieri, Maghi, Nani, Elfi), i quali si

muovono nella vicenda spinti dal desiderio di avventura e senza conoscere ciò che li aspetta; e un Narratore, il quale invece conosce perfettamente tutti i retroscena della vicenda, dispone di una mappa dei luoghi ed è soprattutto l'arbitro della situazione. Il gioco si svolge in forma di dialogo tra il Narratore e i Personaggi: ad ogni mossa dei Personaggi, ad ogni loro decisione, ad ogni loro attacco, il Narratore risponde rivelando l'esatta disposizione dei luoghi, la presenza o meno di trappole o altri trabocchetti, recitando la parte del «cattivo» di turno, indicando tempi e distanze... insomma fornendo tutti gli elementi per costruire la cornice narrativa entro cui i Personaggi portano avanti l'azione.

Come vedi, più che di partecipare a un gioco si tratta di raccontare una storia, una storia dove il protagonista sei tu. Ti sembra troppo impegnativo? Non ti preoccupare, i due volumi contenuti nell'**Introduzione all'avventura fantastica** ti guidano passo dopo passo in questa nuova dimensione, ricostruendo minuziosamente il mondo fantastico che fa da cornice all'avventura: si tratta del mitico continente di Atlantide, un luogo che non esiste ma dove tutto è possibile, un territorio sconfinato come la fantasia e popolato di ogni sorta di esseri reali e immaginari. Quando avrai preso un po' di confidenza con le regole che governano **Uno sguardo nel buio,** sentirai sempre più il bisogno di addentrarti in questa

nuova dimensione: potrai farlo da solo, inventando nuove ambientazioni sempre più complesse, oppure acquistando i volumi con le singole avventure, come questo che stai leggendo. In questo caso fai attenzione a due cose:

1) le avventure sono di due tipi, **Da solo** o **In gruppo**; le prime possono venir condotte da un Personaggio solitario, senza bisogno del Narratore, le seconde necessitano di un Narratore e di alcuni Personaggi, insomma di un gruppetto di persone intenzionate a passare una serata nel mondo del fantastico;
2) le avventure sono classificate secondo una scala di difficoltà che corrisponde al Livello di esperienza raggiunto dai Personaggi: chi ha già affrontato diverse avventure può misurarsi con quelle di Livello da 5 a 10, i principianti faranno bene a orientarsi su quelle di Livello da 1 a 4.
Entrambe queste caratteristiche sono indicate sul retro della copertina.

Il libro che stai leggendo, *La foresta senza ritorno,* è ad esempio un'avventura **In gruppo** per un Narratore e 3/6 Personaggi di Livello 1/2. È assolutamente necessario che il Narratore abbia letto e appreso il sistema di regole contenuto nell'**Introduzione all'avventura fantastica**; quanto ai Personaggi, se hanno letto anche loro le regole tanto meglio: sarà tutto tempo guadagnato durante il gioco.

Si tratta di un'avventura introduttiva, pensata per chi non ha ancora molta pratica nel lanciare **Uno sguardo nel buio,** ma che tuttavia consente di mettere in azione tutti i Personaggi possibili, e tutte le loro potenzialità.
Se hai intenzione di partecipare al gioco solo come Personaggio, interrompi qui la lettura di questo libro. Il testo che segue è riservato al Narratore, il quale provvederà a svelare i particolari della vicenda al momento opportuno. Anche le mappe non devono cadere sotto gli occhi dei Personaggi, i quali devono riportare sui loro Fogli di Orientamento solo le indicazioni che via via ricevono dal Narratore.
Conoscere in anticipo tutti i luoghi e tutti i segreti non farebbe che togliere gusto all'avventura.

Istruzioni per il Narratore

Il ruolo del Narratore

Come è spiegato dettagliatamente nell'**Introduzione all'avventura fantastica,** il Narratore è responsabile della condotta del gioco. Normalmente il gioco si svolge così: il Narratore presenta ai giocatori (di solito da 3 a 5, ma eccezionalmente possono essere di meno o di più) un'avventura, inventata da lui o ricavata da quelle già pronte come *La foresta senza ritorno,* senza tuttavia entrare nei dettagli del suo svolgimento.
A questo punto si dà inizio ai preparativi. I giocatori si siedono intorno a un tavolo e lanciano i dadi per decidere quale Personaggio interpretare, a meno che non mantengano quelli delle avventure precedenti. In questo caso il Narratore deve controllare che il loro Livello sia adatto all'avventura che sta per iniziare; un'avventura troppo facile non offre alcun interesse per un avventuriero già esperto, mentre non ha molto senso ficcare un disgraziato alle prime armi in situazioni piene di rischi. Tutti i punteggi, le armi, le armature, l'equipaggiamento e gli altri oggetti in dotazione vengono segnati sui Fogli d'Identità.
Ora il Narratore può cominciare a introdurre i Personaggi nella storia, raccontando o leggendo un antefatto e introducendo gli elementi necessari per ambientare l'avventura.

Esempio: una principessa è stata rapita, e bisogna ritrovarla e liberarla. Sarà necessario esplorare un sistema di gallerie sotterranee, ritrovare una città inghiottita dalla jungla, scoprire un determinato oggetto in una casa stregata... non c'è limite al corso dell'immaginazione.

Durante l'avventura il Narratore ha diversi compiti. Innanzitutto conduce il gioco dando ai Personaggi la descrizione dell'ambiente in cui si trovano.

Esempio: «Dalla porta si entra in una stanza di m 4x4. Sembra completamente vuota, ma improvvisamente si sente un rumor di catene..» Il gioco si svolge per la maggior parte sulla base delle domande che i Personaggi pongono a te, al Narratore, alle quali devi rispondere senza entrare troppo nei particolari. Per facilitarti il compito le descrizioni dei luoghi sono state suddivise in tre parti: *Informazioni generali, Informazioni particolari* e *Informazioni riservate al Narratore.* Le *Informazioni generali* comprendono tutti gli elementi che in un determinato ambiente si presentano a un primo colpo d'occhio; le *Informazioni particolari* sono quelle di cui i Personaggi possono entrare in possesso dopo un certo tempo; le *Informazioni riservate al Narratore* forniscono al Narratore dei dati di cui i Personaggi devono rimanere all'oscuro, ma che sono fondamentali per lo sviluppo dell'azione e che il Narratore rende noti solo se e quando lo ritiene necessario.

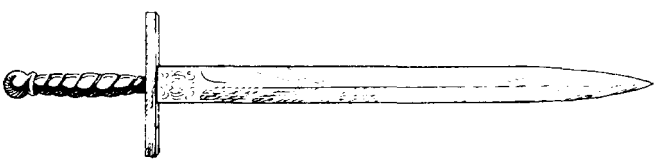
La seconda funzione essenziale del Narratore è quella di arbitro. Durante un'avventura è facile che si verifichino delle divergenze tra i giocatori; in questo caso tocca al Narratore risolverle in modo che il gioco prosegua senza intoppi. Naturalmente può prestare ascolto alle obiezioni sensate, ma è a lui che spetta comunque l'ultima parola.

Non è possibile dare delle regole precise per il comportamento del Narratore, ma forse sarà bene dare qualche indicazione generale:

1) applicare sempre le regole con correttezza ed equità, cercando di fare in modo che i giocatori si appassionino all'avventura;

2) rimanere al di sopra delle parti e non influenzare le azioni dei Personaggi se non quando è assolutamente necessario (ad esempio non indirizzare i Personaggi in una data direzione);

3) non assumere mai un atteggiamento di ostilità verso i giocatori, ma rispondere sempre con precisione alle varie domande. Il Narratore non è l'avversario dei Personaggi, è colui che tiene le fila di tutta la vicenda.



Informazioni su questa avventura

La foresta senza ritorno è un'avventura **In gruppo** per 3/6 Personaggi di Livello 1/2. I nostri eroi devono recuperare la Pergamena Reale di re Kasimir, caduta nelle mani del mago infernale Murgol.

Si tratta in realtà di tre avventure in una: la prima si svolge nella foresta, che risulta essere una foresta stregata. La seconda si svolge tra le rovine del castello di Andergast, dove fra torri diroccate ed edifici in disfacimento si aggirano mostruose creature. La terza nei sotterranei del castello, il rifugio di Murgol e dei suoi infernali aiutanti; qui ci sono anche trappole pericolose, e sono nascosti preziosi tesori.

Questa avventura è troppo complessa per poter essere portata a termine in una sola serata di gioco, per cui i giocatori faranno bene a far riposare per una notte i loro Personaggi in un posto sicuro. In questo modo potranno anche recuperare una parte dei Punti di Energia Vitale che perderanno sicuramente durante i combattimenti: una notte di riposo consente infatti di recuperare fino a 10 PV. Il libro è corredato di diverse tabelle che evitano al Narratore di dover consultare continuamente il volume *Le regole*: ci sono le formule magiche, l'equipaggiamento e le armi (tra cui alcune nuove) e inoltre 13 nuovi mostri.

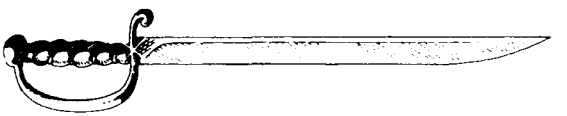
Quando i Personaggi hanno recuperato la perga-

mena e hanno abbandonato le rovine del castello, l'avventura può considerarsi conclusa. Il Narratore distribuirà 100 Ducati come ricompensa-extra offerta dal re.

Preparazione del gioco

Il Narratore deve innanzi tutto leggere tutta l'avventura, in modo da familiarizzarsi con i luoghi, le creature, gli oggetti nascosti che i Personaggi prima o poi si troveranno davanti. Fondamentali sono per questo le tre mappe che si trovano in fondo al libro, e che rappresentano la foresta, il pianterreno e i sotterranei del castello. Se i Personaggi sono in numero maggiore o minore rispetto a quello previsto, il Narratore può rimediare aumentando o diminuendo il numero dei mostri. Ricorda inoltre che il Narratore è libero di modificare a suo piacimento le regole e il contesto: se pensa che l'avventura sia troppo facile o troppo difficile, può ad esempio introdurre nuove trappole o rispettivamente far comparire qualche facilitazione.
Alla fine dell'avventura il Narratore deve distribuire i Punti d'Avventura: per aver portato a termine la missione nel suo complesso, ma anche per aver sconfitto i vari mostri e per aver risolto qualche particolare difficoltà nel corso della storia. Anche i tesori trovati devono essere distribuiti tra i Personaggi, ma in questo caso il Narratore

ha solo il compito di controllare la regolarità della distribuzione.
Quando tutti i preparativi sono terminati (controllo da parte del Narratore che i giocatori conoscano le regole fondamentali; designazione dei Personaggi mediante i dadi; scelta di un cartografo che man mano prenderà nota dei luoghi dove il gruppo procede) il Narratore passerà a leggere o a raccontare il prologo: e a questo punto l'avventura comincia.



1. Prologo per i Personaggi

Avevano risposto in molti all'appello di re Kasimir, tutti disposti ad affrontare i rischi di un lungo viaggio e di una missione molto pericolosa in cambio di un po' d'onore e di gloria.
Alla fine siete stati scelti voi, e il re vi ha affidato questo difficile compito: ritrovare la Pergamena Reale e riportarla a corte. Nel corso di un colloquio segreto re Kasimir vi ha spiegato che la pergamena riveste per lui un'importanza capitale, in quanto contiene il disegno dell'albero genealogico della sua famiglia: è l'unico documento che comprova i suoi diritti al trono di Nostria.
Il fratello del re, Wenceslaw di Andergast, signore del castello e della terra che porta questo nome, dopo essersi fatto prestare la pergamena per farvi scrivere il proprio lignaggio non l'ha più restituita. Due messi reali, inviati ad Andergast ad un mese d'intervallo l'uno dall'altro, non sono mai tornati indietro; e ormai il tempo stringe, perché il figlio di re Kasimir, successore al trono, si sposerà il mese prossimo e la cerimonia non può essere valida se non è registrata sulla Pergamena Reale.
Re Kasimir aveva pensato di muovere su Andergast alla testa di un'armata, ma in realtà non c'è alcun motivo per sospettare di Wenceslaw; e in ogni caso, anche se Wenceslaw fosse implicato nella vicenda, non è il momento di tur-

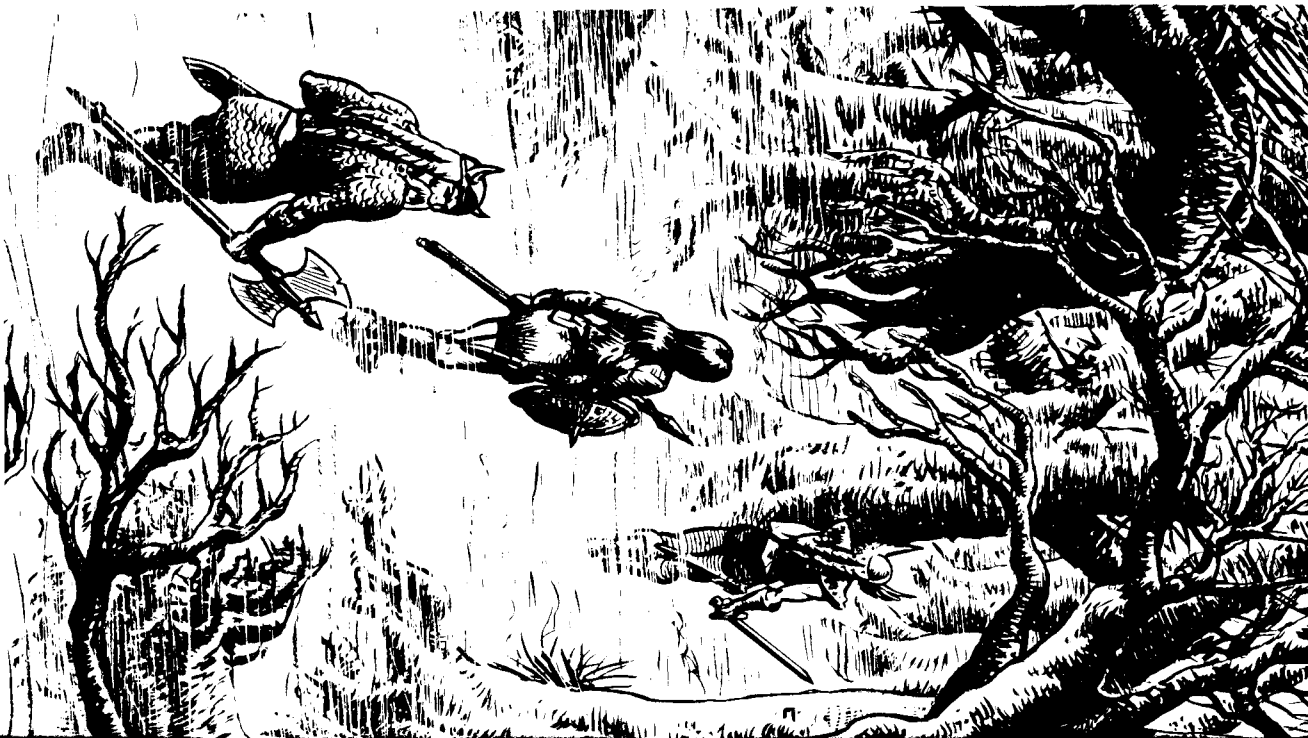
bare gli equilibri interni del regno con un'azione di forza. Il re ha preferito quindi rivolgersi a un gruppo di avventurieri, fidati e coraggiosi, in grado di risolvere il mistero e di riportare a corte la pergamena. La sua scelta è caduta su di voi, i tipi più adatti per una missione che - è inutile nasconderlo - presenta anche molti pericoli. Partirete domattina all'alba, senza scorta militare e con il vostro solito equipaggiamento, in modo da non dare nell'occhio. Passerete la notte di domani non lontano dal castello di Andergast, e il mattino seguente vi metterete in marcia per l'ultima tappa. Prima di raggiungere il castello, tuttavia, dovrete attraversare un ampio tratto boscoso che gli abitanti dei dintorni chiamano, non senza che nei loro occhi si accenda un lampo d'inquietudine, «la foresta senza ritorno» ...

2. Prologo per il Narratore

Dove un tempo si alzavano al cielo le torri del castello di Andergast ora c'è solo un ammasso di pietre annerite dal fumo. Il castello è stato assalito e distrutto, il principe Wenceslaw e tutti gli abitanti sono morti. L'autore di questa strage è un mago che un tempo era al servizio di Wenceslaw, ma che ora è passato dalla parte delle forze del Male: il suo nome è Murgol. È convinto che grazie alla pergamena riuscirà ad impossessarsi di tutto il regno di Nostria.

Murgol ha simulato un attacco al castello, ma in realtà i veri nemici di Andergast erano da tempo all'interno della fortezza: si tratta di un esercito di morti viventi, richiamati alla luce dagli infernali poteri della magia nera, reclutati per ironia della sorte proprio nella cripta dove riposavano gli antichi signori e cortigiani di Andergast. È stata quest'orda di Scheletri, Mummie e Zombi ad aver ragione dei valorosi difensori del castello.

Per tener lontani i visitatori inopportuni Murgol ha fatto distruggere la fortezza e ha lanciato una rete di incantesimi su tutta la zona intorno alle rovine, che ora pullula di ogni sorta di creature ripugnanti ed ostili. Murgol se ne sta al sicuro nelle cripte, il solo luogo del castello che si sia salvato dalla distruzione. Qui egli tesse le sue oscure trame, mentre sopra la sua testa i mostri proseguono la loro opera di distruzione...



3. Dentro la foresta

Dopo aver passato la notte presso un mulino abbandonato, il mattino del giorno seguente riprendete la marcia. Volete raggiungere il castello prima di mezzogiorno. Per un paio d'ore il sentiero si snoda tra boschetti e verdi praterie, poi finalmente arrivate ai bordi della foresta. Immediatamente vi rendete conto che qui regna un'atmosfera vagamente inquietante: gli alberi, pur maestosi, hanno un aspetto sofferente, e nonostante il sole sia già alto una nebbiolina umida ristagna al livello del suolo. Un sentiero sassoso conduce nel bel mezzo di questo luogo poco accogliente, dove sembra di essere spiati da migliaia di occhi ostili. Ma avanzate senza esitare, inghiottiti dal verde della foresta. Si sente di tanto in tanto il verso acuto di un uccello, altrimenti nulla rompe questo silenzio di morte. Solo i tronchi contorti degli alberi sembrano celare qualche forma di vita: con un po' d'immaginazione si potrebbero ravvisare in essi delle figure, o dei volti...

3.1. La capanna del carbonaio

Circa duecento metri nel folto della foresta, ai bordi di una piccola radura, c'è la capanna di un carbonaio. Accanto ad essa ci sono tre mucchi fumanti, dove si sta preparando il carbone vegetale.

È una casupola non molto grande, dall'aria piuttosto misera. Quando i nostri eroi bussano appare un uomo di corporatura massiccia, con una lunga barba e con in mano una grossa scure. Dice che lui fa il carbonaio, e risponde evasivamente a tutte le domande che gli vengono rivolte. Improvvisamente si ode una voce che ordina: «Gettate le armi!» È il figlio del carbonaio, che è uscito dalla finestra della capanna e ora è alle spalle degli avventurieri; li sta minacciando con in pugno un arco teso. Se non obbediscono scoccherà una freccia, che però non colpisce nessuno. Se i Personaggi decidono di attaccare, il carbonaio (Cor 10, Int 9, Fas 9, Abi 11, For 13; PAtt 10, PPar 8, PPro 1; PV 30) combatte con la sua scure (1D6+4) e aumenta di 1 i suoi PImp grazie al punteggio massimo di Forza. Suo figlio (Cor 9, Int 10, Fas 10, Abi 12, For 10; PAtt 10, PPar 8, PPro 1; PV 20) lascia cadere l'arco e si batte con una daga (1D6+2).

Quando sia il carbonaio che suo figlio vengono feriti si arrendono, e spiegano di aver scambiato gli avventurieri per dei banditi che da qualche tempo hanno trovato riparo nella foresta.
Se invece i Personaggi depongono immediatamente le armi, e quindi non c'è combattimento, i carbonai riconoscono il loro errore e forniscono queste *due* informazioni.
1. Nella foresta c'è una banda di briganti che rende questi luoghi poco sicuri;

2. Una maledizione pesa sulla foresta da quando il castello è stato distrutto.
Il denaro del carbonaio si trova in una scatola nascosta sotto il letto. Sono solo 18 Talleri, tutto il resto gli è stato rubato dai briganti.

3.2. Il campo dei Briganti

In un'ampia radura a nord-est della capanna del carbonaio, poco lontano da un ruscello, ci sono tre tende piantate intorno a un falò spento. Ad un albero sono appesi un cervo e due fagiani, evidentemente trofei di caccia di chi abita qui. All'avvicinarsi dei nostri si sente improvvisamente un fischio prolungato, e da una tenda escono due individui con indosso degli abiti logori e una spada in pugno (hanno rispettivamente Cor 9/10, Int 10/9, Fas 8/8, Abi 10/11, For 12/11 ; inoltre hanno entrambi PAtt 10, PPar 8, PPro 1 ; PV 25 ; le loro spade hanno PImp 1D6+4). Dopo sei scontri viene in loro aiuto un terzo Brigante, che era nascosto su un albero (Cor 11, Int 10, Fas 9, Abi 11, For 10 ; PAtt 10, PPar 8, PPro 1 ; PV 25) e che attacca con una sciabola (1D6+3) e lanciando un'accetta (1D6+3). Quando i Briganti vedono che la partita è perduta cercano scampo nella foresta ; per riuscirci devono lanciare 1D6 e fare un numero compreso tra 1 e 4.
Frugando attentamente il campo, i Personaggi

hanno la possibilità di trovare una cassetta dove i Briganti nascondono i frutti delle loro scorrerie. Per trovarla bisogna scavare sotto il falò, è lì che si trova. Dentro (per aprirla ci vuole una Prova di Forza+2) ci sono 25 Ducati e 8 Talleri.

3.3. La grotta dell'eremita

A nord-est del campo dei Briganti, nel cuore della foresta senza ritorno, si erge un picco roccioso che domina la verde distesa degli alberi. Ai piedi del lato sud-ovest si apre una vasta caverna, la cui imboccatura è in parte dissimulata con pelli di animali. All'interno c'è qualche mobile rozzamen-

te fabbricato, un tavolo di rami di betulla, un paio di sgabelli e una cassetta di nocciolo. Sul fondo un rustico giaciglio: un mucchio di foglie secche con sopra delle pelli di animale.
È la grotta di un eremita, uno strano personaggio con i capelli e la barba ispidi e lunghissimi. Ha i vestiti tutti rattoppati, e non porta armi; potrebbe usare al massimo un vecchio stiletto (1D6+1), un martello (1D6) o una falce (1D6+1). Non coltiva nessun ortaggio, e si nutre di bacche, radici e qualche frutto che cresce allo stato selvatico.
L'eremita è una persona gentile, che invita i nostri eroi a dividere con lui una zuppa di ortiche e inizia a raccontare. Il Narratore lancia 1D6 per decidere cosa racconta l'eremita:
Da 1 a 2 - Di notte un mostro enorme scorazza per la foresta dando la caccia a tutti gli uomini che incontra.
Da 3 a 4 - Tutta la foresta è stregata, i sentieri non sono più sicuri, e nelle notti di luna piena i ruscelli scorrono all'incontrario, dalla foce alla sorgente.
Da 5 a 6 - Dalla palude escono ogni tanto delle creature spaventose che infestano la foresta.
L'eremita non ha oggetti di valore. Una volta lasciata la caverna, e dopo un bel pezzo di strada, uno degli avventurieri si accorge di esser stato derubato. Il Narratore lancia 1D6 per vedere chi, poi lo lancia di nuovo per vedere se è stata rubata un'arma (1-2) oppure qualcosa dell'equipaggia-

mento (3-6). È sempre il Narratore che decide quale oggetto è stato rubato di preciso.

3.4. I salici stregati

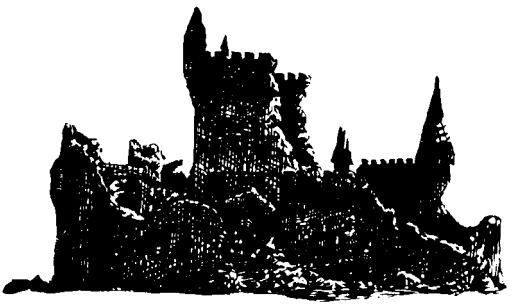
Pochi metri prima della passerella di tronchi che attraversa la palude, due vecchi salici si ergono ai due lati del sentiero. Sul bordo della palude cresce una fascia di erbe giganti, larga una decina di metri; sono erbe taglienti, e chi ci passa in mezzo riceve 1D6-2 Punti di Ferita. Per evitarle bisogna restare sul sentiero.
Benché ora sia giorno pieno, un grosso Hibù è appollaiato sul salice di destra, e si alza in volo non appena gli avventurieri si avvicinano. È un mostro (Classe 3) e attacca con Cor 10; PAtt 12, PPar 0, PPro 0; PV 5. Grazie al becco e agli artigli può procurare 1D6-1 PImp. Se viene ferito fugge subito, lanciando delle orrende grida. Se gli avventurieri restano sul sentiero e passano tra i due salici, questi cominciano a colpire contemporaneamente i nostri eroi con i rami.
Ciascun salice ha 1D6 PImp. Se un Personaggio vuole passare tra gli alberi e imboccare la passerella per raggiungere le rovine, deve superare una Prova di Abilità; se fallisce deve provare di nuovo. Ad ogni tentativo i salici colpiscono una volta, tuttavia due avventurieri possono anche tenta-

re la Prova insieme. Una Parata riuscita annulla i PImp dei salici, ma è inutile tentare di colpirli con le armi normali.

3.5. Il mostro della palude

Una passerella di tronchi collega la foresta alle rovine di quello che era il castello di Andergast; è lunga un centinaio di metri e larga due. A metà del cammino un mostro spaventoso emerge dall'acqua fangosa. Ha un aspetto vagamente umanoide, con una pelle spessa che sembra di gomma, di colore verdastro e coperta di pustole. Dalle mani palmate escono poderosi artigli, e una bocca smisurata lascia sporgere delle zanne bestiali. Malgrado la sua taglia sembra agilissimo; in un lampo è addosso ai nostri eroi e li attacca prima che abbiano il tempo di fuggire. Può attaccare due volte nello stesso Scontro, e dispone di 1D6+6 PImp nelle zanne e 1D6+4 PImp negli artigli. Sembra essere invulnerabile alle armi e alle formule magiche poiché, nonostante ogni sforzo, i nostri non riescono a colpirlo.
In realtà non si tratta di un mostro ma di un'allucinazione, è un'apparizione evocata da un mago per tenere lontani i visitatori inopportuni. Basta toccarlo con una mano, e non con le armi, e questa visione fantastica sparirà rapidamente così

come è apparsa. Le ferite ricevute dai Personaggi sono anch'esse immaginarie, e appena il mostro sparisce anche i morti resuscitano.



4. Le rovine

Gli incontri del destino. I Personaggi ora si trovano al pianterreno del castello; ogni volta che escono da uno degli edifici abbandonati e si ritrovano nel cortile interno, rischiano di fare un Incontro del Destino. Per ogni Turno di gioco che passano nel cortile il Narratore lancia 1D6: se esce l'1 fanno un Incontro; in questo caso il Narratore lancia di nuovo 1D6 per stabilire quale tipo di incontro (vedi la Tabella); poi lancia ancora per vedere quanti mostri incontrano.

Tabella degli incontri:

Dadi	*Mostri*
1-2	2-12 Ratti
3-4	1-6 Lupi
5-6	1-3 Briganti (Cor 10/11/9; PAtt 10 ciascuno, PPar 8 ciascuno, PPro 1 ciascuno, PImp 1D6+3 ciascuno; PV 25 ciascuno)

Il Narratore legge ad alta voce: Avete attraversato la passerella di tronchi e ora davanti a voi si ergono le rovine del castello. Le mura sono ancora in piedi, ma l'impressione complessiva è quella di un estremo disfacimento. Della poderosa torre d'ingresso, situata all'esterno delle mura, e

delle tre torri di guardia sui lati nord, est e ovest, è rimasto solo il primo piano o poco più. Qua e là nella cinta si aprono larghe brecce, e ampi tratti sono crollati. Il terreno è ingombro di pietre e rottami, soprattutto ai piedi della torre d'ingresso. Davanti a voi ci sono le mura dell'antiporta che protegge l'entrata del castello. L'insieme delle rovine è lungo circa 100 metri e largo 70.

4.1. Il pianterreno

Zona 1 : l'antiporta

Informazioni generali :
L'antiporta misura 12 m sull'asse est-ovest, 8 su quello nord-sud, ed è semplicemente uno spiazzo cinto da mura, ormai privo di tetto. Le mura sono in buono stato, e misurano 2 m di larghezza e 4 di altezza ; in cima corre il cammino di ronda, dove un tempo camminavano le sentinelle. Si entra nell'antiporta attraverso un arco largo 4 m.

Informazioni particolari :
Di fronte, sul lato nord, si apre un altro arco largo 4 m : questa era un tempo l'entrata del castello, ed è tuttora sbarrata da una pesante grata di ferro. Sulla parete est c'è una porta di legno con i cardini arrugginiti, con ai lati due strette feritoie.

Per terra ci sono pezzi di calcinacci e piccoli frammenti di pietra. Il luogo sembra deserto e sembra che non ci venga nessuno da parecchio tempo.

Informazioni riservate al Narratore :

La grata è troppo pesante e non si può sollevare. Serviva da chiusura di sicurezza, e può essere aperta solo mediante una leva che si trova nella torre d'ingresso. La porta che conduce alla torre è quella sulla parete est, ma è anch'essa difficile da aprire : i cardini sono arrugginiti e c'è un mucchio di macerie che la blocca. Se si spostano i calcinacci si potrà aprirla, a patto però che due Personaggi superino una Prova di Forza. Dietro c'è un passaggio scoperto, lungo due metri, che conduce ad un'altra porta. Anche questa non è facile da aprire, ma qui basta che *un* Personaggio superi una Prova di Forza ; con una spallata la porta si aprirà verso l'interno. Se la Prova non riesce il nostro amico perde 1 PV perché si è fatto male alla spalla.

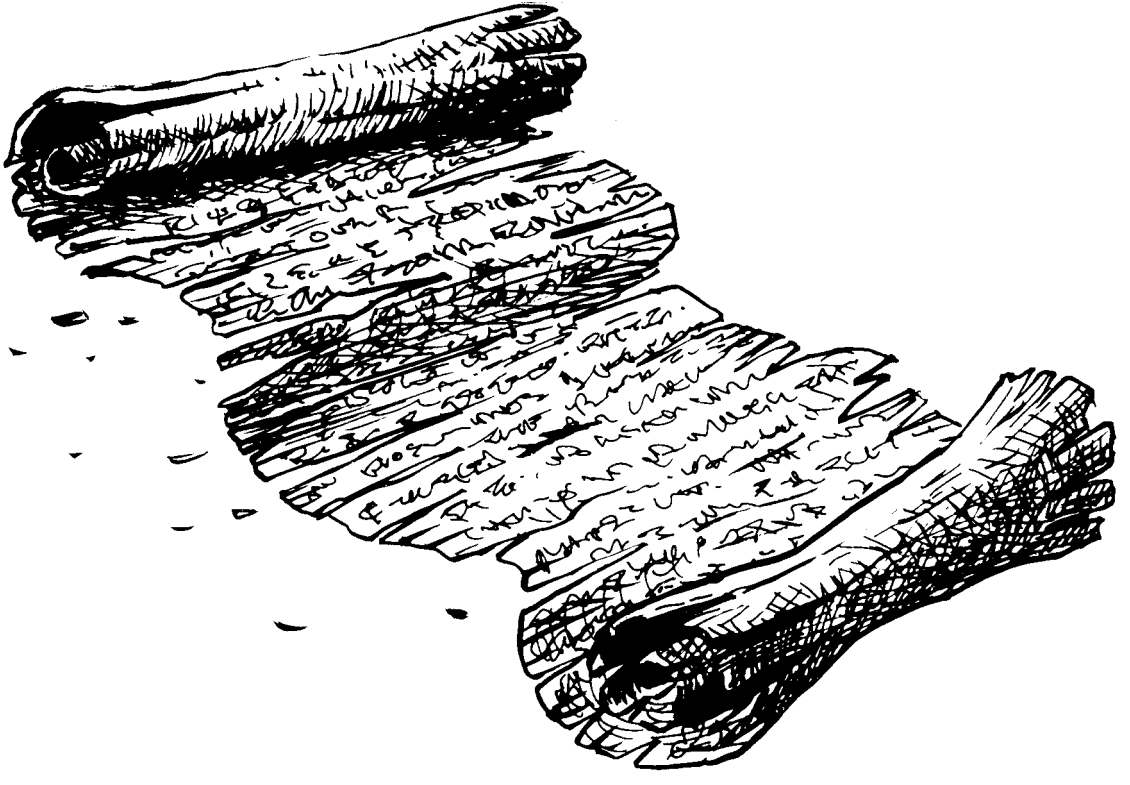
Zona 2 : la torre d'ingresso

Informazioni generali :

È un ambiente circolare di 12 m di diametro. Una parte del tetto e del piano superiore è crollata, coprendo il pavimento di calcinacci. Dopo aver forzato la porta gli avventurieri sentono dei battiti d'ala e grida acute.

Informazioni particolari :

Dal tetto della torre i Vampiri si lanciano contro



i nostri eroi. Il primo che ha messo piede nella torre viene colto di sorpresa e subisce un attacco senza poter parare.

Informazioni riservate al Narratore :

Il numero dei Vampiri viene stabilito lanciando 1D6. I loro valori sono: Cor 10; PAtt 7, PPar 0, PPro 0, PFer 2; PV 5; Classe 3. Se i Personaggi riescono a vincere la metà dei Vampiri, gli altri fuggono attraverso l'apertura nel tetto. Dopo aver frugato un po' in giro gli avventurieri scoprono accanto al muro nord

una leva di pietra, quella che permette di sollevare la grata nell'antiporta. Ogni tentativo di farla funzionare si rivela vano, non servono neanche le Prove di Forza. Dopo un po' capiscono che alla base della leva si trova un meccanismo di sicurezza talmente arrugginito e incrostato di sporcizia che ci vuole del tempo per capire come funziona: è necessaria quindi una Prova di Abilità. Se riesce, la grata si solleva facendo un terribile fracasso. Ora la via è libera e si può entrare nel castello.

Zona 3 : il corpo di guardia

Informazioni generali :
È una stanza che misura 12 m sull'asse nord-sud e 10 su quello est-ovest. Da una porta situata nell'angolo sud-est si vedono dei bauli addossati alla parete est, e inoltre molti letti contro la parete ovest e nel centro della stanza. I Personaggi entrano da una porta sul muro est, e scoprono tre figure in ombra che stanno mettendo sottosopra due letti nell'angolo sud-ovest.

Informazioni particolari :
Costoro indossano degli abiti laceri, hanno i capelli arruffati e barbe molto lunghe. Il loro aspetto poco rassicurante è confermato dalle armi che portano : ognuno di loro ha una sciabola, una spada ricurva, un'accetta e uno stiletto. Colti di sorpresa si girano di scatto e portano le mani alle armi.

Informazioni riservate al Narratore :

> Si tratta di tre Briganti che sono penetrati nel castello poco tempo prima, e che sono stati disturbati mentre frugavano nel corpo di guardia. Sono di pessimo umore perché finora non hanno trovato niente. Sono convinti che nel castello ci siano dei tesori, ma non hanno intenzione di dividerli con nessuno. Se gli av-

venturieri sono entrati dalla porta sud-est, allora i Briganti li prendono di sorpresa e li attaccano senza indugio: durante il primo Scontro i nostri non potranno né attaccare né parare. Se invece gli avventurieri sono entrati dalla porta est, i Briganti chiedono con tono brusco chi sono, da dove vengono e che cosa vogliono. Se a questo punto gli avventurieri impugnano le armi, i Briganti prendono questo come un gesto di ostilità e si lanciano immediatamente all'attacco. I loro punteggi sono:

Cor 12/11/11	PAtt 11/10/10
Int 10/9/8	PPar 8/8/8
Fas 11/9/9	PPro 2/1/1
Abi 13/11/12	PV 20 ciascuno
For 14/10/11	

Classe 15/10/10

Si tratta di un capobanda (le sue cifre sono quelle a sinistra; grazie alla sua eccezionale Forza dispone di 2 PImp in più) e dei suoi scherani.
Se non hanno la meglio nel primo Scontro i Briganti fuggono da una porta libera. Se lo desidera, il Narratore può farli ricomparire durante l'avventura per ostacolare i nostri. Nei bauli, oltre a mucchi di vestiti tarlati, di stivali rotti e montagne di polvere c'è anche un sacchetto di tela con 3 Ducati e 50 Talleri.

Zona 4: l'alloggio del capitano delle guardie

Informazioni generali:
La stanza misura 8 m da ovest a est e 6 da nord a sud. Contiene un baule, un letto, una scrivania e uno sgabello, il tutto sotto due dita di polvere. L'intonaco è screpolato e si stacca qua e là.

Informazioni particolari:
Esaminando il letto più da vicino si può vedere che qualche roditore ha divorato quasi tutto il cuscino e le coperte. Inoltre c'è un buco, a sinistra della porta, sul muro; siccome la stanza è terribilmente sporca non lo si vede appena entrati. Potrebbe essere opera di ratti, però è molto grosso. Non c'è altro nella stanza, e il cassetto della scrivania, naturalmente, è chiuso a chiave.

Informazioni riservate al Narratore:

> Qui abitava il capitano delle guardie, cui è toccata la stessa sorte degli altri abitanti. Teneva le poche cose che possedeva nel cassetto della scrivania, e portava la chiave appesa a una catenina al collo. Per sapere cosa c'è nel cassetto bisogna spaccare la scrivania, oppure forzare la serratura. Nel primo caso bisogna superare una Prova di Forza+1 e usare esclusivamente un'arma metallica; comunque il mobile è molto solido, e c'è il rischio che l'arma si rompa.

Per forzare la serratura invece bisogna usare uno stiletto e superare una Prova di Abilità. Nel cassetto c'è un sacco di cuoio che contiene dei Ducati (2D6), una boccetta d'argento finemente lavorata e una grossa chiave che sembra d'oro. Esaminandola meglio si vede, nei punti dove è più consumata, che è semplicemente dorata; comunque non entra in nessuna delle serrature della stanza. La boccetta contiene una pozione magica: sono due dosi, che fanno recuperare 6 PV ciascuna.

Zona 5 : l'alloggio del guardacaccia

Informazioni generali :
La stanza è lunga 8 m da ovest a est e profonda 6. C'è un letto, un tavolo, uno sgabello e, nell'angolo nord-ovest, un pesante baule di rovere. Sul muro sopra il baule ci sono degli appendiabiti, e da uno di questi pende un mantello lacero.

Informazioni particolari :
Ci sono tracce di ratti; sotto il letto ci sono degli stivali rosicchiati. Il baule è chiuso a chiave, e la serratura è di una misura fuori dell'ordinario.

Informazioni riservate al Narratore :
I nostri eroi si trovano ora in quello che era l'alloggio del guardacaccia. L'amico nascondeva

le sue poche cose preziose nel baule, e per aprire la serratura, si era fatto sagomare in maniera particolare il manico del pugnale, che funzionava dunque come chiave. La chiave dorata trovata nella Zona 4 non serve, quindi ci vuole la Forza. È necessario usare un attrezzo metallico e superare una Prova di Forza+1. Dentro ci sono degli abiti di pelle, numerosi trofei di caccia e una borsa di cuoio chiusa con un nodo così complicato che ci vuole una Prova di Abilità. La borsa contiene alcuni Talleri (3D6) e una fiala di vetro intagliato con dentro una pozione. La fiala può essere aperta con un coltello, un pugnale o un altro oggetto appuntito, ma si rischia di romperla (Prova di Abilità+4). La pozione fa recuperare fino a un massimo di 10 PV.

Zona 6 : le scuderie

Informazioni generali :
I Personaggi sono ora davanti a una pesante grata larga 2 m, completamente arrugginita. Dentro, si intravedono appena delle sagome nell'oscurità.

Informazioni particolari :
La grata si apre facilmente, ma con un terribile cigolìo. L'ambiente misura 14 metri sull'asse est-ovest e 10 sull'altro, e la parete nord è legger-

mente curva all'infuori. Le finestre sono per lo più chiuse con imposte di legno, quindi i nostri eroi devono accendere delle torce se vogliono vedere qualcosa. Ad un tratto, dal fondo della costruzione giunge alle loro orecchie un lugubre grido.

Informazioni riservate al Narratore :

Sono le antiche scuderie del castello. Nessuno dei cavalli da tiro o da sella si è salvato, ma c'è ancora una forma di vita : una Scolopendra Mortuaria ha eletto il suo domicilio qui. Tutti gli animali che le sono passati a tiro sono morti. I suoi punteggi:

Cor 9	PAtt 11
PV 30	PPar 5
PPro 2	PImp 1D6+3

Classe 13

Se i Personaggi non illuminano l'ambiente la Scolopendra, che si muove grazie al suo olfatto, ha sempre il diritto di attaccare per prima. In ogni caso i PAtt dei nostri eroi sono diminuiti di 1, a causa della semioscurità in cui si muovono. Se riescono ad aver ragione della Scolopendra possono aprire le imposte e perquisire l'ambiente da cima a fondo. Non c'è gran che, a parte della paglia, escrementi e ossa di animali. Tuttavia un esame più accura-

to rivela l'esistenza di una botola accanto al muro nord proprio al centro della curvatura. Ma anche pulendo accuratamente il pavimento non si riesce a trovare nessun meccanismo di apertura. La botola può essere aperta solo dall'altra parte.

Zona 7 : il salone delle feste

Informazioni generali :
Attraverso una porta a due battenti i nostri penetrano in una enorme sala che misura 28 m da nord a sud e 16 da est a ovest. Il pavimento è ingombro di detriti, e il soffitto è sfondato : probabilmente il piano superiore è crollato. In fondo alla sala, sulla parete nord, c'è un'altra porta a due battenti, mentre sulla parete est ce ne sono tre di legno, dall'aspetto normale. Nell'angolo sud-est c'è un'apertura di circa due metri.

Informazioni particolari :
Gli stendardi e le panoplie appesi alle pareti testimoniano dell'antico splendore di questa sala, che ora però versa in condizioni penose : le bandiere sono stracciate e coperte di polvere, le armi divelte e spezzate. Su di un enorme tavolo si vedono ancora i resti dell'ultimo banchetto : vasellame, bicchieri, stoviglie ...

Informazioni riservate al Narratore :

Un esame accurato rivela un'apertura nell'angolo sud-ovest, che consente di accedere alla Zona 8. Sul grande tavolo ci sono ancora tracce di roditori, ma questa volta si tratta di qualcosa in grado di dare delle indicazioni sulla loro natura : si tratta di escrementi. Potrebbero sembrare escrementi di ratto, solo che sono di una grandezza insolita. Avanzando nel centro della sala gli avventurieri scorgono qualcosa che brilla tra i detriti nell'angolo nord-est : è un astuccio d'argento lavorato e ornato di pietre dure, che contiene un porta-piuma e una boccetta d'inchiostro, anch'essi d'argento. Frugando tra le macerie salta fuori anche una specie di quaderno, rilegato in cuoio ; si tratta di un diario, con le pagine molto rovinate, ma riempito con una scrittura regolare ed elegante, probabilmente di donna. Si tratta per lo più di annotazioni di carattere personale, solo verso la fine qualcosa attira l'attenzione dei nostri eroi:« ...Dall'esterno delle mura salgono delle grida spaventose, sembra che qui si siano raccolti migliaia di fantasmi e dèmoni in libertà, guidati dal diavolo in persona. I soldati sono in preda al panico e fuggono in ogni direzione, solo pochi sono rimasti sui bastioni con le armi in pugno .. » seguono altre parole illeggibili, poi l'ultima frase, lucida e disperata : «Papà è nel cortile, alla testa dei suoi ultimi fe-

deli, circondato da creature che non avevo mai immaginato potessero esistere. Se non ci aiuta Colui che tutto può, siamo perduti, siamo perduti... » Il passaggio che parte dall'angolo sud-est è lungo circa 12 m ; dopo 4 m c'è una porta sul lato nord, e in fondo il corridoio svolta ancora a nord.

Zona 8 : il locale della sentinella

Informazioni generali :
Oltre l'apertura gli avventurieri si trovano in una stanza quadrata di m 4x4. Seduto su di uno sgabello di legno c'è un mostro dall'apparenza vagamente umana, coperto di peli dalla testa ai piedi.

Informazioni particolari :
I tratti del viso ricordano quelli di un cane, con le mandibole dotate di zanne poderose. Non ha vestiti, né armi, però le sue mani terminano con delle lunghe unghie acuminate.

Informazioni riservate al Narratore :
Questo è un Lupo Mannaro, che si è rifugiato qui quando ha sentito arrivare i nostri eroi. Un tempo questa stanza era destinata alla sentinella di servizio durante le feste e i ricevimenti ; essa aveva il compito di vegliare sulla sicurezza del castellano e di sedare le risse, però do-

veva stare dietro la tenda per non turbare l'atmosfera dei ricevimenti. Il mostro si sente braccato, e attacca immediatamente. I suoi punteggi sono: Cor12; PAtt 9, PPar 8, PPro 2, PImp 1D6+3; PV 35; Classe 16. I Lupi Mannari possono essere feriti solo con armi d'argento o armi magiche, poiché assumono la loro forma animale solo nelle notti di luna piena. Questo tuttavia è sotto il controllo di Murgol e non può più ritrasformarsi in essere umano. Se il mostro riesce a respingere gli eroi nel salone delle feste, poi potrà scappare attraverso il passaggio nell'angolo sud-est, e attraverso la porta uscire dal castello. Il Narratore può far ricomparire il Lupo Mannaro più tardi, accompagnato da tre Lupi normali. Sotto lo sgabello c'è una piccola scatola con dentro una fiala di bronzo: contiene del balsamo per le armi.

Zona 9: stanza di servizio

Informazioni generali:
È situata a nord-est del salone delle feste, ed è grande m 4x4. Dentro c'è un letto e un piccolo baule.

Informazioni particolari:
Fortunatamente il baule non è chiuso a chiave;

contiene dei vestiti (stivali, farsetti, pantaloni) e una tavoletta di legno.

Informazioni riservate al Narratore:

Qui si era rifugiato l'alchimista del castello, e aveva potuto resistere più a lungo grazie alla posizione appartata della stanzetta. Prima di soccombere sotto i colpi degli accoliti di Murgol ha avuto il tempo di incidere sulla tavoletta un'indicazione sul luogo dov'è nascosta la Pergamena Reale:

> Chi vorrà recuperare il documento
> catturar dovrà il crudel mago infernale,
> e stringer nella man con ardimento
> l'alato simbolo d'or, segno del male.

Zona 10: stanza di servizio

Informazioni generali:
È situata a sud della Zona 9, ed è identica ad essa.

Informazioni particolari:
Mentre la stanza precedente è ancora relativamente in buono stato, in questa è crollato il soffitto ed è piena di rottami.

Informazioni riservate al Narratore :

Non c'è niente di interessante, tuttavia non bisogna impedire ai Personaggi di frugare accuratamente. Quando dicono che non hanno trovato niente possono uscire e continuare l'esplorazione del castello.

Zona 11 : stanza di servizio

Informazioni generali :
Si trova a sud della zona 10, ed è identica alle altre due.

Informazioni particolari :
Anche questa è relativamente ben conservata. Il mobilio è pesantemente segnato dai denti dei ratti, ma si può ancora adoperare.

Informazioni riservate al Narratore :

L'aspetto dei mobili è ingannatore, i ratti hanno divorato praticamente tutto il legno. Se a uno degli avventurieri viene l'idea di allungarsi sul letto, o di sedervisi, questo si schianta e scompare in una nuvola di polvere che acceca momentaneamente i nostri eroi e provoca violenti attacchi di tosse. Se degli eventuali assalitori (Briganti o Lupi Mannari) approfittano di questo momento per attaccare, i Personaggi

dovranno subire il primo assalto senza potersi difendere. Oltre alle solite cose (vestiti, stivali, ecc.) il baule contiene una borsa di stoffa con dentro 2D6+50 Talleri.

Zona 12 : le cucine

Informazioni generali :
Al di là di una porta a due battenti che si apre sulla parete nord c'è un corridoio lungo circa due metri che dà su un vasto ambiente che misura 16 metri sull'asse est-ovest e 10 su quello nord-sud. Sul lato nord il soffitto è crollato e blocca circa un terzo della stanza. Sul lato est si apre una porta di legno. Sul pavimento, tra le due porte, un'apertura rotonda lastricata in pietra.

Informazioni particolari :
L'apertura sul pavimento è la bocca di un pozzo di cui a causa dell'oscurità non si vede il fondo ; si nota solo una piccola luce tre o quattro metri più in basso. In giro c'è ogni sorta di utensili da cucina : pentole di rame e di ferro di tutte le misure, mestoli di legno, piatti, coltelli di vario tipo rotti e arrugginiti, un lungo spiedo. Sul lato ovest ci sono degli armadi che il soffitto, crollando, ha sfondato rovesciando intorno tutto quel che contenevano. Avvicinandosi al lato nord i nostri

sono investiti in pieno da un odore fortissimo. Osservando attentamente si accorgono che l'odore proviene da una serie di buchi scavati tra le macerie addossate a questa parete.

Informazioni riservate al Narratore :

Ai tempi felici del castello questo locale serviva da cucina. Ora ospita una colonia di Ratti che si sono installati nei cunicoli tra le macerie. Più i nostri Personaggi si trattengono nelle cucine, maggiori sono le probabilità che i Ratti escano dai loro nascondigli e attacchino. Le probabilità sono 1 su 6 nel primo mezzo Turno di gioco, 2 su 6 nel secondo mezzo Turno, 3 su 6 nel terzo, ecc. Dopo 3 Turni i Ratti escono tutti insieme ; per stabilire quanti sono lancia 2D6. I loro punteggi : Cor 11 ; PAtt 6, PPar 0, PPro 0, PImp 3 ; PV 4 ; Classe 4. Ai Ratti si applicano delle regole particolari, vedi il paragrafo *5.13. Il Ratto.* Se più della metà di questi animali viene ferita gli altri prendono la fuga. Chi viene morso da un Ratto rischia di rimanere avvelenato ; le probabilità sono del 10% (1 o 2 lanciando 1D20). Sui mobili ci sono solo escrementi di Ratto, cibo ammuffito e rottami di bicchieri e stoviglie. L'apertura sul pavimento serviva come pozzo ; ha un diametro di m 1,50. Su una delle pareti del pozzo, circa 3,50 m più in basso, c'è un'apertura che conduce direttamente nel sotterraneo, volendo

ci si può arrivare da qui. Tuttavia è un percorso un po' pericoloso, perché sul fondo del pozzo vive un Kraken, un polipo gigante (vedi la Zona 25). Se un avventuriero scende aiutandosi con una corda e si trova a combattere con il Kraken, dovrà superare una Prova di Abilità per ogni Turno di gioco, per vedere se è in

grado di combattere. Può essere che i Personaggi decidano di scendere con una corda prima che i Ratti siano usciti dai loro nascondigli: in questo caso i roditori si lanciano fuori dai loro buchi appena l'ultimo avventuriero si è calato, e cominciano a rosicchiare la corda. Se i nostri eroi non si sbrigano a levarsi d'impaccio, il Narratore può decidere di lasciarli precipitare, tutti o uno solo, in fondo al pozzo.

Zona 13: l'orto abbandonato

Informazioni generali:
A est delle cucine, nell'angolo nord-est del cortile, si estende un tratto di terreno coltivabile, grande 14x20 m; è delimitato da un muretto alto circa 20 cm e vi crescono alberi e arbusti. Ci si arriva per un sentiero lastricato lungo 16 m che parte dalla porta est delle cucine, e dal quale si distacca un altro tracciato che conduce verso una costruzione a sud.

Informazioni particolari:
Avvicinandosi si scorge un gran numero di alberi da frutta e piante di ortaggi che ormai crescono disordinatamente, o sono state sradicate, o sepolte dalle pietre cadute. I sostegni tutti spezzati, le serre ormai piene d'immondizie, le piante rinsecchi-

te, tutto concorre a dare un'impressione di abbandono e desolazione. Ma sotto questo disordine si intravedono ancora i vialetti regolari, le aiole bordate di siepi, le profonde serre, e una ricca varietà di doni della terra.

Informazioni riservate al Narratore :

Siamo nell'orto del castello. Lasciato in totale abbandono dopo l'attacco, è ritornato a poco a poco allo stato selvaggio. Piselli, fagioli, patate, pomodori, e ogni sorta di frutta e verdure costituivano una volta l'orgoglio di quest'orto modello. Solo una piccola parte a nord-ovest è ancora coltivata, ci sono la melissa, il timo, la mandragora, la genziana, ma anche piante velenose : la digitale e la belladonna. È Murgol che coltiva queste erbe per distillare i suoi filtri, ed è lui stesso che viene a raccogliere quelle che gli servono. Quando gli avventurieri arrivano nell'orto abbandonato, che naturalmente fa parte del cortile del castello, il Narratore lancia 1D6 : se esce l'1 si verifica un Incontro del Destino. Vedi la tabella all'inizio di questo capitolo per stabilire che tipo di incontro.

Zona 14 : la sala d'armi

Informazioni generali :
Dal lungo corridoio che parte dal salone delle feste si arriva, attraverso un passaggio di m 2x2, nella sala d'armi. La porta si apre senza problemi. La sala è rettangolare, e misura 14 m da ovest a est e 8 da nord a sud. Non sembra molto danneggiata, a parte un buco sul soffitto nell'angolo nord-est ; d'altra parte questa è l'unica apertura da cui entra un po' di luce. La stanza è alta 3 metri.

Informazioni particolari :
Benché la stanza sia relativamente intatta, dentro regna un disordine indescrivibile. Contro le pareti nord e sud ci sono armadi, scaffali, credenze. Le porte sono tutte aperte, e il contenuto dei mobili è stato sparso tutt'intorno. Lo stesso vale per i bauli : stivali, sandali, mantelli, vestiti ricoprono il pavimento, quasi tutti stracciati o a brandelli. Gambali, elmi, farsetti di cuoio o imbottiti hanno subito la stessa sorte : niente è più utilizzabile. Evidentemente qualcuno si è divertito a causare più danno possibile. Le armi non hanno subito miglior sorte. Nelle rastrelliere c'è ancora qualche lancia o alabarda col manico spezzato, e qualche altra arma più piccola si trova su qualche mobile o per terra, ma sono praticamente inutilizzabili. Tra due mobili sul lato nord c'è un cadavere ormai decomposto, ci sono solo le ossa tenute insie-

me da una veste di cuoio. Sulla parete di fondo, accanto a un baule, si erge una statua di colore grigio; la faccia è contorta in un ghigno diabolico, dalle spalle escono due ali ed ha un corno in mezzo alla fronte.

Informazioni riservate al Narratore:

> Questa non è una vera statua. È una Gargolla, un mostro che abita qui ed ha assunto questa posizione di immobilità quando ha visto arrivare gli avventurieri. Si tratta di una creatura particolarmente astuta (Cor 11; PAtt 8, PPar 7, PPro 3, PImp 2x(1D6+3); PV 40; Classe 25).
>
> Se i nostri non la disturbano, vale a dire se si tengono a più di tre metri di distanza, la Gargolla non attacca per un intero Turno di gioco, ma appena le voltano le spalle e sono intenti ad altro li attacca di sorpresa, togliendo loro la possibilità di difendersi durante il primo Scontro. Se invece si avvicinano troppo, lei attacca comunque, ma in questo caso solo uno dei Personaggi non riesce a difendersi. La Gargolla ha diritto di attaccare due volte ad ogni Scontro, e si batte fino alla morte perché è sotto il controllo della volontà di Murgol. Se i Personaggi fuggono, tuttavia, non li insegue. Se i nostri eroi avranno l'occasione di esaminare la stanza in dettaglio non se ne pentiran-

no: in un armadio c'è una mazza ferrata (1D6+5) e un'alabarda in buono stato (1D6+5). Inoltre sul fondo di un baule sul lato sud c'è uno stiletto magico (1D6+2) che lanciato *colpisce sempre il bersaglio* (portata 10 metri). Una piccola cassa di legno è sfuggita alla

distruzione, e si trova su una credenza a sinistra dell'entrata. Con un coltello si può far saltare facilmente la serratura, e dentro ci sono 5 fiale (due marrone, due verdi, una trasparente). Il liquido che contengono può essere identificato solo dopo averlo assaggiato. Le due fiale

marrone contengono dei veleni: il veleno del sonno e il veleno della metà. Bevendo il primo si cade in un sonno profondo che dura 7 Turni, bevendo il secondo si perde la metà dei Punti di Cor, Att, Par, Imp, ma solo dal momento in cui si inizia un combattimento e per la durata di 7 Scontri. Naturalmente questi veleni sono efficaci anche se bevuti dai nemici. Le due fiale verdi contengono rispettivamente un elisìr di Abilità e uno di Forza. La fiala trasparente contiene invece un filtro magico che può essere utilizzato due volte. Dietro una credenza sul muro sud è nascosta l'imboccatura di una scala, che conduce a un passaggio segreto collegato alla Zona 6. Il fondo della credenza è anche la porta del passaggio, e questo si può scoprire solo battendo sul legno; quando si tolgono tutti i ripiani la porta si apre automaticamente. Nel passaggio c'è una piccola scatola con dentro 45 Ducati e l'ascia bipenne (1D6+4) del maestro d'armi, il cui cadavere è quello della Zona 14. Quest'ascia ha il potere magico di aumentare di 1 i PImp durante i combattimenti. La porta alla fine del passaggio, che dà nella Zona 6, può essere aperta solo da questa parte.

Zona 15 : il magazzino

Informazioni generali :
Oltre la sala d'armi il corridoio continua per circa 6 m, e arriva a una porta che si apre facilmente. Dopo un ingresso di m 2x2 si arriva in una stanza rettangolare che misura 16 m sull'asse est-ovest e 8 su quello nord-sud. Accanto al muro nord, non lontano dall'angolo nord-est, c'è una botola aperta. Il soffitto è alto 3 m, ed è in buono stato.

Informazioni particolari :
Qui dentro si trova di tutto : botti, casse, bauli, bottiglie, tazze, otri, ecc. tutto alla rinfusa. Ci sono degli enormi ripiani alle pareti, e nell'angolo sud dei sacchi ammucchiati fino al soffitto. Dalla botola parte uno scivolo molto ripido che descrive un arco di cerchio, e davanti all'apertura c'è una gran massa gelatinosa.

Informazioni riservate al Narratore :

> Questo era un tempo il magazzino del castello. Nei sacchi c'è della farina ammuffita, e le botti sono per la maggior parte sfasciate. Sul fondo degli otri c'è ancora qualche traccia di burro o di grasso, mentre le casse e i ripiani che servivano a riporre la frutta e le patate sono completamente vuoti. La creatura davanti alla botola è un'Ameba Gigante (Cor 7 ; PAtt 12,

PPar 0, PPro 0, PImp 1D6+3 ; PV 40 ; Classe 15), che attacca chi si avvicina troppo. Nelle pieghe del suo corpo semitrasparente si intravede qualche oggetto che evidentemente non è riuscita a digerire : una scatola di metallo, un pendente d'oro, un piccolo specchio. Il massimo di Impatto contro l'Ameba Gigante si ottiene con armi da taglio molto affilate o con il fuoco, che le procura 2D6 PFer. Se riescono a vincerla, i nostri eroi possono recuperare gli oggetti che ha nello stomaco. La scatola contiene una polvere senza alcun interesse. Il pendente in oro può essere venduto ricavandone 2D6 Corone. Lo specchio è un oggetto magico, che risponde sì o no alle domande che gli vengono rivolte in rima. Lo scivolo conduce nel sotterraneo ; è per di qua che fugge l'Ameba se i nostri decidono di non attaccarla o se la incalzano con una torcia. Oltre a ciò non c'è nulla di interessante.

Zona 16 : la torre est

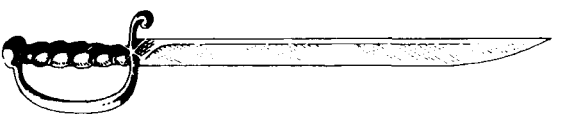
Informazioni generali :
Di questa torre rotonda restano solo le mura del pianterreno. La torre ha un diametro di 12 m, e ci si può entrare passando per il cortile e aprendo la porta a nord-ovest con una Prova di Forza. La

porta si apre verso l'interno ma è bloccata dalle macerie che coprono il pavimento.

Informazioni particolari :
All'interno della torre, sul lato sud-est, c'è una scala che scende nel terreno e si ferma contro la muraglia due metri più in basso.

Informazioni riservate al Narratore :

Se i Personaggi attraversano la stanza in diagonale, passando per il centro, le travi che sostengono il pavimento cedono di schianto ; chi sta attraversando la stanza deve superare una Prova di Abilità, altrimenti precipita nell'ambiente sottostante (Zona 20) e subisce 1D6 PFer. È necessario quindi avanzare lungo i muri. In fondo alla scala c'è una porta segreta (Istinto dei Nani : 8). Naturalmente si può immaginare che qui ci sia una porta (altrimenti la scala dove porta ?), ma si riesce a individuarla solo dopo lunghe ricerche (1 Turno di gioco). C'è una pietra non fissata, all'altezza delle ginocchia sul lato sud della porta, che comanda il meccanismo di apertura verso l'esterno. Al di là c'è un passaggio in leggera pendenza che in direzione sud conduce nel sotterraneo.



Zona 17 : la torre nord

Informazioni generali :
Questa torre (diametro 12 m) è accessibile passando dal cortile e poi attraverso la porta sul lato sud-est. È in condizioni molto migliori della torre est : il pianterreno è praticamente intatto.

Informazioni generali :
La porta è incastrata, e per forzarla occorre che i Personaggi siano in grado di mettere insieme 40 Punti di Forza. L'interno è abbastanza ben conservato, benché qua e là siano cadute delle pietre e alcune travi abbiano ceduto. L'ambiente buio, e l'arrivo degli avventurieri spaventa un nugolo di Vampiri che dormivano appesi al soffitto.

Informazioni riservate al Narratore :

Si tratta di animali piuttosto piccoli (Cor 5 ; PAtt 5, PPar 0, PPro 0, PImp 2 ; PV 2; Classe 1) più qualche esemplare gigante (Cor 10 ; PAtt 7, PPar 0, PPro 0, PImp 2 ; PV 5 ; Classe 3). Questi ultimi si comportano secondo regole particolari (vedi il paragrafo *5.12. Il Vampiro*). Il Narratore stabilisce quanti animali attaccano (1D6 per i Vampiri piccoli e 1D6 per quelli giganti). Dopo 5 Scontri i Vampiri ancora in vita scappano attraverso un buco nel tetto. Nella torre non c'è niente d'interessante.

Zona 18 : la torre ovest

Informazioni generali :
Come per le altre due, per entrare qui bisogna attraversare il cortile e passare per la porta sul lato nord-est. La porta si apre facilmente benché l'edificio sia piuttosto danneggiato. La parte sud del tetto è crollata e ingombra in parte il pavimento.

Informazioni particolari :
Dentro lo spettacolo è desolante : il tetto è crollato per metà e ha riempito praticamente mezza stanza. Ma anche la parte nord è ingombra di sassi e macerie, a stento si riesce a mettere un piede davanti all'altro. È impossibile riuscire a capire se c'è qualcosa di interessante, o qualche essere vivente.

Informazioni riservate al Narratore :

> Ci vuole almeno mezzo Turno di gioco per scoprire la scala a chiocciola semisepolta sotto le macerie. Non si capisce bene in che stato sia, ma forse è ancora utilizzabile. Da qui si arriva nel sotterraneo della torre (Zona 29), però il passaggio è talmente stretto che bisogna entrare in fila indiana; a meno che non si decida di sgombrare un po' di macerie. Per il resto non c'è altro di interessante, né passaggi segreti né oggetti di valore.

4.2. I sotterranei

Le misure dei passaggi nel sotterraneo risultano dalla mappa, e salvo indicazioni contrarie non presentano particolarità interessanti.

Zona 19 : l'uscita di sicurezza

Informazioni generali :
È una stanza di m 6x6, senza aperture, con il soffitto alto m 2,50. Nel muro nord c'è una porta.

Informazioni particolari :
Mettendo piede qui dentro si resta colpiti dall'odore di chiuso, evidentemente la stanza non viene usata da molto tempo. L'impressione è confermata dalla polvere che copre il pavimento, senza traccia di impronte. Nella stanza c'è solo una scrivania contro il muro a nord, con sopra un candeliere con 5 mozziconi di candela.

Informazioni riservate al Narratore :

Nella scrivania c'è solo qualche pezzo di pergamena, senza niente di scritto, e un Ducato tutto consumato. I nostri possono accendere le candele per dare un'occhiata intorno. Al centro della parete nord c'è una porta segreta, che attraverso un passaggio conduce alla Zona 16 nella torre est. A meno che i Personaggi non siano arrivati proprio da qui, potranno scoprirla solo dopo ricerche molto minuziose, almeno un Turno di gioco. Inoltre un Personaggio normale dovrà lanciare 1D6 e fare 1, oppure lanciare 3D6 e fare almeno 13 ; un Nano invece basterà che faccia 9. C'è solo un sistema per aprire la porta da questa parte, e il meccanismo non è visibile : bisogna azionare la maniglia della porta sul muro ovest verso l'alto invece che verso il basso. In questo modo la porta segreta si apre lasciando libero l'accesso.

Zona 20 : la torre est

Informazioni generali :
È un ambiente circolare di 12 m di diametro, alto 3,50, che si trova sotto la Zona 16. Sembra completamente vuoto.

Informazioni particolari :
Il soffitto è sfondato nel mezzo, e si vede il cielo.

Sul pavimento macerie e pezzi di trave. Attorno al muro il soffitto ha tenuto, e forma come una sorta di cornice. Non sembra che ci siano altre uscite.

Informazioni riservate al Narratore :

> Per errore o per calcolo, all'epoca della costruzione del castello questo ambiente è stato murato completamente, quindi era assolutamente inaccessibile prima che crollasse il soffitto. Non ci sono neanche porte segrete, quindi l'unica via d'uscita è il buco sul soffitto. Se tutti i Personaggi sono caduti dentro, potranno uscire più facilmente con una corda o una scaletta di corda, ma in ogni caso dovranno superare una Prova di Abilità + 2.

Zona 21 : cella

Informazioni generali :
Una grata di ferro larga due metri, sul muro ovest, chiude l'entrata di questa stanza quadrata (6x6 m). Vista dal di fuori non ha per niente un aspetto piacevole. Contro le pareti nord, sud ed est ci sono delle panche con sopra dei paglericci.

Informazioni particolari :
La grata non è chiusa a chiave e si apre facilmen-

te, ma dentro non sembra ci sia niente di interessante. Una scodella di legno che evidentemente serviva da piatto a qualche prigioniero si trova sotto la panca sul muro a nord, con accanto una brocca d'acqua mezza piena. Da un secchio di legno nell'angolo sud-est esce un odore pestilenziale, e i muri sono coperti di scritte prive di senso, tracciate con ogni evidenza da una mano disperata.

Informazioni riservate al Narratore :

Fino a poco tempo fa qui era tenuto prigioniero l'intendente del castello, che in questo momento è tra le mani del boia nella camera di tortura. Le scritte sui muri non sono tutte sue, perché qui prima c'erano altri prigionieri, ma lui comunque ha tracciato un messaggio con le unghie. Le scritte sono : *Maledetto Raban, il... Viva Naminas !... potenze del cielo, salvatemi... Belgor è una spia... il M... è nasc...* Non c'è altro di interessante, in fondo si tratta di una cella.

Zona 22 : cella

Informazioni generali :

È identica alla cella precedente, ma la grata è chiusa a chiave. C'è una sola panca contro il muro est, e sopra c'è un prigioniero.

Informazioni particolari :
Se i Personaggi si avvicinano alla grata il prigioniero, che finora sembrava dormire, si alza titubante. Ha l'aria esaurita, e dice di essere qui da qualche mese. È il segretario dell'intendente, e loro due sono i due soli sopravvissuti. Chiede agli avventurieri di liberarlo, e in cambio li guiderà all'interno del castello.

Informazioni riservate al Narratore :

> È impossibile aprire la grata, neppure con la forza. Il prigioniero spiega che le chiavi le tiene il boia, il quale passa la maggior parte del suo tempo nella camera di tortura sull'altro lato del corridoio. Se i nostri riescono a mettere le mani sulla chiave potranno liberare il prigioniero, ma costui non ha alcuna intenzione di mantenere la sua promessa. È talmente spaventato da ciò che sta accadendo qui dentro che fuggirà alla prima occasione.

Zona 23 : cella

Informazioni generali :
Anche questa è identica alle altre. La grata è chiusa a chiave e dentro c'è un prigioniero, disteso sulla panca contro il muro est. Ci sono degli

oggetti che probabilmente appartengono al prigioniero, ma in complesso non sembra esserci niente di interessante.

Informazioni particolari :
Se i nostri si avvicinano il prigioniero si alza e avanza prudentemente, poi con aria furtiva dice : «Mi chiamo Pelgor, ed ero una delle guardie del

castello. Sono prigioniero qui da diversi mesi. È una vera fortuna che siate arrivati voi!» Poi si mette a spiegare, sempre a voce bassa ma con grande abbondanza di particolari, che è facile aver ragione dei nuovi padroni del castello purché si disponga dei mezzi adatti. Il boia è un uomo molto malvagio, che ha tentato più volte di fargli confessare dove si trova il tesoro del castello. È lui che possiede le chiavi delle celle, e sta nella camera di tortura sull'altro lato del corridoio.

Informazioni riservate al Narratore:

Se riescono a trovare le chiavi delle celle, i nostri possono liberare Pelgor. Il soldato si profonderà in ringraziamenti, e prometterà mari e monti dopo che usciranno da questi luoghi di morte. In realtà ha in mente tutt'altro, perché non è un vero soldato e neanche un essere umano; si tratta di un Replicante (Cor 10; PAtt 10, PPar 8, PPro 1, PImp 1D6+4; PV 30; Classe 14), un essere in grado di cambiare d'aspetto e di sembrare un uomo, o anche una creatura più grande. Gli è sufficiente osservare l'aspetto fisico della sua vittima, ucciderla e prendere il suo posto. Era entrato nel castello ancor prima dell'attacco, aveva preso le sembianze di Pelgor ed era stato fatto successivamente prigioniero. Ora sta cercando una nuova vittima. Se il prigioniero della cella 22 ac-

compagnerà i nostri eroi per qualche tempo, il Replicante cercherà di prendere il posto di quel disgraziato, poi volgerà le sue mire sul gruppo. I Replicanti sono molto pericolosi, chi si batte con loro perde automaticamente 2 PAtt. Tuttavia non sopportano l'alcool né la musica, e questo è uno dei sistemi per riconoscerli. Attaccano quando non si sentono osservati. Se i nostri gli hanno dato un'arma, o se l'è procurata da solo, le sue probabilità di uccidere il prigioniero liberato, o uno dei Personaggi, sono 4 su 6 (senz'armi sono 3 su 6). Se viene riconosciuto e smascherato si batte fino alla morte.

Zona 24 : la torre nord

Informazioni generali :
È una stanza rotonda di 12 m di diametro. C'è una porta sul lato sud. Il soffitto è alto 3,5 m, e l'ambiente è molto buio.

Informazioni particolari :
Illuminando la stanza si nota uno spesso strato di polvere sul pavimento. Questo è il sotterraneo della torre, e non viene utilizzato da molto tempo. Ci sono tre tappeti arrotolati contro il muro ovest, sul lato est ci sono delle pietre ammucchia-

te che forse servivano per qualche progetto poi abbandonato, poi ci sono dei tavoli e qualche sedia evidentemente depositati qui e poi dimenticati.

Informazioni riservate al Narratore :

> Frugando attentamente si può trovare sotto uno dei tappeti arrotolati un sacchetto con 5 Ducati e una piccola chiave d'oro. È una chiave magica, costruita con l'oro dei Nani e che apre tutte le porte ; purtroppo può essere utilizzata una volta sola, perché non esce più dalla serratura che ha aperto.

Zona 25 : la dispensa

Informazioni generali :
È un ambiente rettangolare, di 8 m da est a ovest e 10 da nord a sud, alta 3 m. Ha due porte, una sulla parete est, l'altra sulla parete ovest.

Informazioni particolari :
A circa due metri dalla porta est un cilindro di pietra collega il pavimento col soffitto : si tratta della parete esterna di un pozzo. Sul lato sud di questo cilindro è stata praticata un'apertura ad altezza d'uomo di circa un metro ; se si dà un'occhiata dentro, verso il basso, lo sguardo si perde

in un abisso tenebroso, mentre verso l'alto si vede il bordo superiore del pozzo, e qualche metro più in su un soffitto. Due traversine corrono lungo il soffitto da est a ovest, su tutta la lunghezza della stanza. Da esse pendono dei ganci, e su uno di questi, sulla traversina più a nord, è legato un pezzo di corda. Contro la parete est, a sud della porta, c'è un grande ripiano di legno con sopra piantata un'accetta e intorno delle ossa di grandi dimensioni. Sul pavimento, davanti al ripiano, ci sono dei rottami di terracotta.

Informazioni riservate al Narratore:

> Questa stanza si trova esattamente sotto le cucine del pianterreno, e serviva a conservare al fresco i cibi più deperibili, carne, burro e formaggio. Dai ganci pendevano un tempo prosciutti, salami e pezzi di lardo, e sui ripiani si allineavano in bell'ordine i vasetti di vetro e terracotta con dentro le conserve, le verdure sott'olio, il latte... Si può usare l'accetta come arma (PImp 1D6+3), però si perdono 2 PAtt e 4 PPar. Se i nostri vogliono esaminare con più cura il pozzo, che un tempo forniva l'acqua per tutto il castello, e provano a gettare giù qualcosa per determinarne la profondità, finiscono per svegliare il Kraken che abita nel fondo. Si tratta di un piccolo esemplare (Cor 15; PAtt 8, PPar 0, PPro 0, PImp 1D6+6; PV 65; Classe 40). Siccome deve strisciare

verso l'alto del pozzo, all'inizio si vedono solo i tentacoli. Il Narratore può pretendere una Prova di Coraggio per decidere se i Personaggi sono in grado di sostenere la vista di questo mostro orribile. Approfittando della lentezza con cui si muove i nostri possono filare alla svelta. Se si arriva al combattimento, il mostro resta nel pozzo e combatte con due dei suoi otto tentacoli. Poi, dopo ogni Scontro, tira fuori un tentacolo in più fino a un massimo di 6, perché due gli servono comunque per sostenersi nel pozzo. Per ogni Scontro ha diritto a tanti Attacchi quanti sono i tentacoli che usa. Quando un Attacco gli riesce, e l'avversario fallisce la Parata, allora vuol dire che lo ha afferrato con il tentacolo: a questo punto lo sventurato deve superare una Prova di Abilità + 2, e se fallisce il mostro lo morde infliggendogli 1D6+6 PImp (ma solo una volta per ogni Scontro). Invece quando gli avventurieri riescono ad infliggergli 8 PImp, significa che gli tagliano un tentacolo. In questo particolare tipo di combattimento non si può usare la magia, però i PImp dei diversi Personaggi vengono sommati, e quando raggiungono dei multipli di 8 il mostro perde il numero corrispondente di tentacoli. Quando gliene restano solo due il mostro torna velocemente in fondo al pozzo e i nostri ricevono 30 Punti d'Avventura supplementari. L'iniziativa spetta sempre ai

Personaggi, in quanto il mostro si muove fuori dal suo elemento naturale, l'acqua. Un esame accurato della dispensa non rivela niente di interessante.

Zona 26 : la cantina

Informazioni generali :
Una scala conduce un paio di metri più in basso a una stanza a forma di L rovesciato. Misura 16 m da nord a sud e 6 da ovest a est ; il lato nord si prolunga formando una coda di m 8x8. È alta 2,50 m ed è abbastanza buia.

Informazioni particolari :
Ci sono 9 grandi botti allineate lungo il muro ovest. Se i nostri vanno verso il lato nord e girano l'angolo, possono vedere nell'angolo nord-est una vasca di pietra piena d'acqua che trabocca. La vasca è alimentata da una canaletta scavata nel muro nord, e l'acqua che esce da una crepa scorre poi lungo un fossetto e scompare in un buco nel muro sud. Contro la parete nord ci sono dei ripiani con molte bottiglie ormai vuote ; solo alcune contengono del liquido che ha formato sul fondo un pesante deposito.

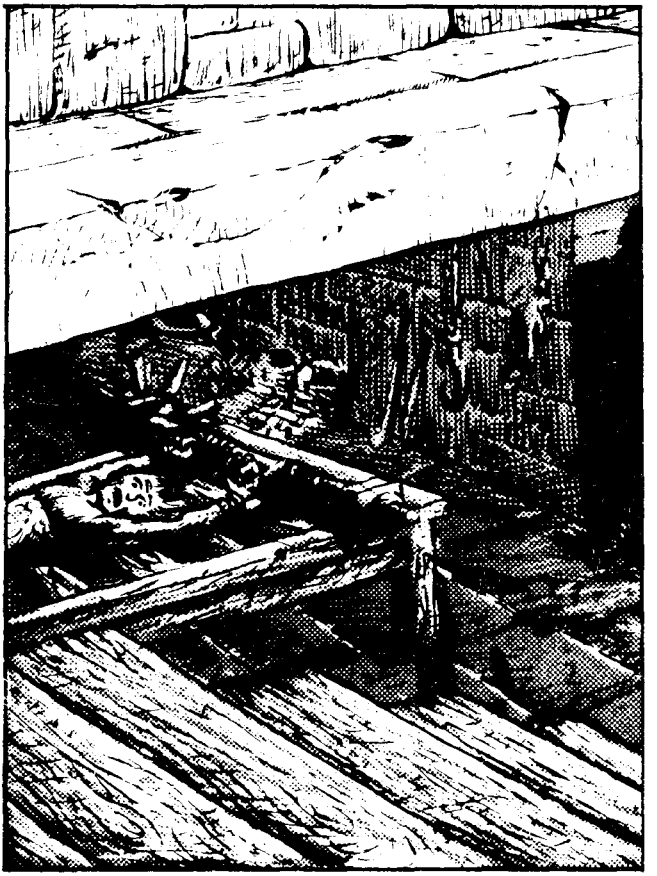
Informazioni riservate al Narratore:

Qui un tempo venivano conservati e invecchiati i vini del castello. Quattro delle nove botti sono vuote, le due collocate più a sud contengono sidro, le tre più a nord contengono vino. Tra queste, quella in mezzo contiene un vino di cattiva annata, un po' inacidito e ormai imbevibile; le altre due invece si sono conservate stupendamente, e i nostri amici corrono il rischio di berne un bicchiere di troppo (2 probabilità su 6). Lo stesso può capitare con il sidro, ma qui le probabilità sono più ridotte (1 probabilità su 6). Se i Personaggi sono un po' alticci finiranno per attirare l'attenzione dei mostri cantando e parlando ad alta voce. Se compare un mostro quando alcuni Personaggi sono ubriachi, tutto il gruppo sarà colto di sorpresa: di conseguenza dovranno subire un Attacco senza avere il diritto di parare. Inutile sottolineare che i Personaggi in stato di ebbrezza non sono completamente padroni dei loro mezzi: se fanno uso di armi perderanno 3 PAtt e 4 PPar. Se si tratta di Elfi o Maghi avranno qualche difficoltà a ricordarsi le formule magiche; se ne ricordano una ciascuno, e non è detto che anche quella funzioni. Dopo aver pronunciato la formula si lancia 1D6. Da 1 a 4 la formula non funziona e in più si perdono lo stesso i PA necessari per pronunciarla. Se esce un 5 o un 6 la for-

mula funziona. L'effetto dell'alcool svanisce molto lentamente. Le conseguenze descritte sopra durano per i primi 5 Turni di gioco; per i 5 Turni successivi i PAtt sono diminuiti solo di 2 (invece che di 3) e i PPar di 3 (invece che di 4), e le formule magiche non funzionano se esce da 1 a 3 con 1D6 (invece che da 1 a 4). Dopo ogni 5 Turni di gioco gli effetti negativi diminuiscono di 1 punto, cosicché 20 Turni dopo la bevuta sono spariti del tutto. Le bottiglie sui ripiani contengono sidro dolce, ormai imbevibile a causa di uno strato di muffa che si è formato sul tappo. In mezzo alle bottiglie c'è anche una brocchetta d'argento del valore di 15 Ducati, ma non ci sono altri oggetti di valore.

Zona 27: la camera di tortura

Informazioni generali:
È una grande stanza rettangolare, lunga 14 m sull'asse nord-sud e 10 su quello est-ovest. Ci si arriva dal corridoio che la costeggia sul lato est, scendendo per una scala che 2 m più in basso conduce davanti alla porta. Dietro la porta c'è un pianerottolo di legno di m 4x2, dal quale scende un'altra scala lungo la parete est che arriva sul pavimento, 1,50 m più in basso. La stanza è illuminata da torce fissate al muro.



Informazioni particolari :
Si nota subito che si tratta di una camera di tortura. Nel mezzo c'è un banco di tortura con sopra disteso un condannato. Alle pareti, soprattutto sul muro ovest, sono appesi diversi strumenti che non lasciano dubbi sul loro uso : stivaletti malesi,

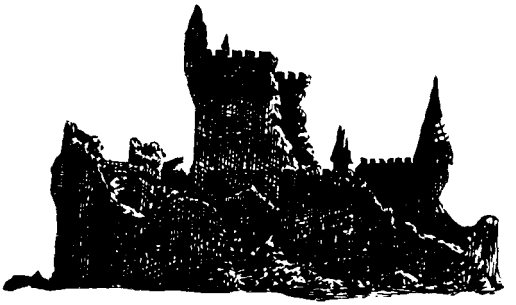
gatti a nove code, tenaglie, cesoie e altri arnesi in ferro. Accanto alla parete sud c'è una gabbia metallica con dentro un Lupo, che comincia a ululare alla vista degli avventurieri. Sulla parete nord c'è un caminetto acceso, dove un omone dalle larghe spalle, a torso nudo e con un cappuccio in testa sta facendo arroventare delle sbarre di ferro. Quando sente il Lupo ululare, si gira di scatto e vede gli intrusi. Ha una frusta infilata alla cintura, dove è appeso un mazzo di grosse chiavi.

Informazioni riservate al Narratore :

Se i nostri vogliono parlamentare con il boia mascherato, quello in un primo momento accetta di discutere. In realtà vuole prendere tempo e accostarsi al muro est, dove potrà prendere una delle spade (1D6+4) che sono appese. I Personaggi possono anticiparlo e attaccare per primi. Il boia (Cor 12, Int 9, Fas 8, Abi 14, For 13) si difende con la sua frusta magica, con la quale procura 1D6 PImp ad ogni Attacco senza bisogno di lanciare il D20, poiché la frusta magica colpisce sempre. Se non riesce ad avere la meglio (la frusta in fondo non riesce a provocare ferite molto gravi), o se non può raggiungere le spade, torna accanto al camino e afferra il suo piccolo martello da fabbro (1D6+3) con il quale ha i seguenti punteggi: PAtt 12, PPar 8 e in più aumenta

di 1 i PImp grazie alla sua eccezionale Forza. Dispone di 30 PV e, se lo battono, i nostri guadagnano 15 PAvv. Durante il combattimento il boia cerca di avvicinarsi alla parete sud per liberare il solo alleato che ha in questa stanza: il Lupo. La cosa gli riesce abbastanza facilmente perché gli eroi non se la aspettano, gli è sufficiente fare da 1 a 3 con il D6. Il Lupo è perfettamente addestrato (Cor 9; PAtt 9, PPar 0, PPro 1, PImp 1D6+2; PV 15; Classe 6). Il boia e il suo amico si battono fino alla morte. Le quattro chiavi alla cintura del boia sono delle celle 21, 22 e 23, e in più quella della camera di tortura.

Il prigioniero sul banco di tortura è ormai a un passo dalla morte. Prima di spirare ha ancora la forza di ringraziare i nostri (se questi lo liberano) e di sussurrare in un rantolo di essere l'intendente del castello e di chiamarsi Raban. Sono mesi ormai che lo torturano senza tregua.



Zona 28 : il deposito

Informazioni generali :
La stanza misura 12 m da est a ovest e 8 da nord a sud, ed è alta 2,50 m. La porta si apre sul lato est, e dall'angolo subito a destra sale una rampa abbastanza ripida, larga circa 1,50 m. Ci sono delle lampade a petrolio accese, e dappertutto regna un disordine indescrivibile.

Informazioni particolari :
Dai numerosi sacchi e dalla catasta di legna alla parete sud vien da pensare che si tratti di un deposito. Deve essere più frequentato che non gli altri ambienti, visto che è illuminato, ma per adesso sembra deserto.

Informazioni riservate al Narratore :

> Si tratta in effetti di un deposito. La rampa che sale dall'angolo nord-est porta al piano superiore, nella Zona 15 ; serviva a far scivolare i sacchi e altri oggetti dal magazzino al deposito. Per di qua si può salire in superficie.
> I sacchi contengono frumento e segale, la legna serviva per il riscaldamento. Frugando accuratamente la stanza (ci vogliono almeno 2 Turni di gioco) si trova un amuleto magico nascosto tra i sacchi. Questo amuleto difende chi lo porta dalle formule magiche, ma solo una volta e non di più. Dopo conserva il suo valore commerciale di circa 5 Ducati.

Zona 29 : la torre ovest

Informazioni generali :
È un ambiente rotondo, di 12 m di diametro, con una porta sulla parete est e una scala a chiocciola che sale nella zona nord-ovest. Il soffitto è alto 3,50 m.

Informazioni particolari :
Il pavimento lastricato è coperto da uno strato di polvere, con numerose impronte di passi che vanno dalla scala alla porta e viceversa. Osservandole più da vicino si nota che si tratta non solo di impronte di stivali, ma anche di piedi nudi. Ma le sorprese non sono finite : ci sono anche altre impronte, sembrerebbe di piedi umani, solo che sono molto più piccole e con le dita lunghe e sottili.

Informazioni riservate al Narratore :

> Il sotterraneo della torre ovest viene usato come passaggio per il pianterreno, quindi è molto frequentato. I Briganti sono scesi di qui, mentre degli Zombi e degli Scheletri (ecco le impronte bizzarre !) sono usciti per compiere qualche scorreria. Queste informazioni non vanno assolutamente comunicate ai Personaggi, i quali dovranno scoprire da soli l'origine delle tracce. Per il resto l'ambiente è assolutamente vuoto e non presenta alcun interesse.

Zona 30 : il ripostiglio

Informazioni generali :
È una stanza piccola e buia, lunga 4 m sull'asse est-ovest e 6 su quello nord-sud. Nell'angolo nord-est, a destra della porta d'entrata, c'è una rientranza di m 2x2. Il soffitto è alto m 2,50.

Informazioni particolari :
Gettando un'occhiata dentro si vede un ammasso di oggetti inutilizzabili (vecchi mobili, bauli, ecc.) e sul davanti tre Scheletri vestiti di cuoio consunto e marcio. I tre allegroni sono armati di spada e scudo.

Informazioni riservate al Narratore :

> Gli Scheletri attaccano appena la porta viene aperta. I loro punteggi sono : Cor 12 ; PAtt 7, PPar 7, PPro 1 ; PV 10 ; Classe 7. Siccome le spade sono rovinate i loro PImp sono solo 1D6+3, mentre lo scudo gli dà 1 PPro in più. Il ripostiglio è molto stretto, quindi due soli Personaggi possono partecipare al combattimento ; da dietro tuttavia un Elfo o un Mago possono lanciare delle formule contro gli Scheletri : **Saxa Medusa : pietra, macigno e roccia !** e **Pobranebòs : orrore, tremore e terrore !** non producono alcun effetto, ma i nostri devono scoprirlo da soli. Invece **Fulminictus : colpo di morte !** è un po' più effica-

ce, ma i suoi PImp sono efficaci solo a metà. Si riesce ad aver ragione di questi mostri solo con armi pesanti, clave, martelli, mazze; armi da punta e da taglio ottengono solo metà dei soliti PImp. Gli Scheletri combattono fino alla morte. Dopo averli sconfitti i nostri possono perquisire il ripostiglio, e trovano il corpo di un Brigante con addosso una borsa con 8 Ducati.

Settore A : il labirinto

Informazioni riservate al Narratore :

Quello che a prima vista sembra un incrocio di quattro corridoi è in realtà un complicato labirinto. Sarà soprattutto il cartografo del gruppo a diventare matto in questo settore del sotterraneo. Sul pavimento di ogni corridoio, qualche metro prima dell'incrocio, ci sono del-

le piastre che comandano un meccanismo nascosto. Ogni volta che ci si cammina sopra si azionano delle porte scorrevoli, le quali trasformano l'incrocio in un'intersezione a T, oppure in un normale corridoio, ogni volta in modo diverso e a discrezione totale del Narratore. Naturalmente questa trasformazione avviene prima che i nostri possano vederla o udire il rumore.

I Personaggi resteranno disorientati, ma il Narratore non deve aiutarli in nessun modo; se scoprono lo stratagemma potranno bloccare le porte scorrevoli con dei cunei di legno, o altro.

Settore B: la balestra automatica

Informazioni riservate al Narratore:

Il primo avventuriero che mette piede nel corridoio di m 2x2 davanti alla Zona 31 fa scattare una trappola mortale: una molla nascosta nella parete sud lancia una pesante freccia di ferro che ha 1D6+3 PImp. Il malcapitato può restare indenne se supera una Prova di Abilità + 5. La porta che conduce nella Zona 31 è chiusa e resiste ai tentativi di forzarla; si apre solo con la chiave dorata trovata nella Zona 4.

Zona 31: la stanza del tesoro

Informazioni generali:
È una stanza rettangolare, piuttosto buia, che misura 12 m da est a ovest e 8 da nord a sud, ed è alta 3 m. Una mensola di marmo larga 1 m corre lungo le pareti nord, est, e metà della parete sud, ad un'altezza di 1 m dal suolo. Sulla parete nord,

sopra la mensola, è appeso un grande arazzo. Sulla mensola ci sono molti oggetti in disordine, e in parte distrutti. La porta si trova sulla parete ovest.

Informazioni particolari :
Benché sia chiusa a chiave questa stanza è stata evidentemente saccheggiata. Rottami di vasi, bottiglie, e altri recipienti di vetro e di ceramica sono sparsi sulla mensola a nord ; qua e là ancora qualche vaso o qualche coppa intatta. L'arazzo rappresenta scene di un'epoca più felice : una caccia all'orso nella foresta, le nozze di una giovane dai capelli d'oro, scene di raccolto, una battaglia contro una tribù barbara. Sul lato est la mensola è stata completamente ripulita, mentre sul lato sud ci sono dei tappeti e dei drappi di seta ammucchiati alla rinfusa. Evidentemente i saccheggiatori li hanno considerati senza valore. Le cose ancora in buono stato sono :
1. Uno splendido vaso decorato in blu, con dentro delle Corone e dei Ducati.
2. Un tappeto orientale di seta (2x1 m).
3. Un flacone verde.
4. Uno stiletto d'oro.
5. Un piatto di stagno con sopra un diamante.
6. Un recipiente oblungo di vetro con dentro una rossa pietra preziosa.

Informazioni riservate al Narratore :

Ogni avventuriero ha diritto di prendere una delle cose preziose. Nel vaso ci sono 6 Corone e 34 Ducati. Chi prende il vaso a causa di un sortilegio perde 1 Punto di Forza ogni Turno di gioco. Chi lo rompe perde 2 Punti di Abilità. Chi lo vuota può prendere il denaro senza problemi.

Il valore del tappeto è di circa 15-20 Ducati. Il flacone verde contiene un elisìr di metamorfosi il cui effetto dura 1 Turno. Lo stiletto è di oro finto e non vale più di un paio di Ducati. Usato in combattimento ha 1D6-1 PImp. Se si fa uscire dalla stanza il piatto con il diamante, il piatto si annerisce e il diamante diventa carbone : il tutto non vale più un soldo. La pietra preziosa nel recipiente di vetro è un grosso granato (valore 50 Ducati). Chi lo tocca ha una spiacevole sorpresa : la sua mano raddoppia di volume (durata : 1D6 Turni di gioco). La cosa è particolarmente spiacevole se si ha la mano nel recipiente, che si rivela assolutamente infrangibile ; per tutto questo tempo la mano sarà inutilizzabile. Nella parete sud è nascosta una porta segreta (Istinto dei Nani : 11 ; gli altri devono superare una Prova di Intelligenza + 3 se vogliono trovarla). La porta si apre bussando tre volte, e dà su un passaggio che conduce alla Zona 32.

Zona 32 : la sala d'armi

Informazioni generali :
Si tratta di una stanza di forma allungata, di 12 metri sull'asse est-ovest e 6 su quello nord-sud, con una nicchia di m 2x2 sul muro est. C'è una porta sulla parete ovest e un'altra sulla parete est della nicchia. Sulla sinistra della porta ovest inizia subito la parete nord, che dopo un paio di metri fa un angolo verso nord di un altro paio di metri. Sulle pareti nord e sud sono disposti dei cavalletti e altri supporti, in mezzo alla stanza ci sono due Scheletri.

Informazioni particolari :
Sono rimaste solo delle lance e delle alabarde nelle rastrelliere. In un paio di casse di legno ci sono delle spade, delle asce bipenni e delle clave, mentre alle pareti sono appesi degli scudi di legno. Gli Scheletri sono armati di spada e scudo.

Informazioni riservate al Narratore :

> Gli Scheletri (Cor 12; PAtt 7, PPar 7, PPro 0; PV 10, Classe 7) attaccano senza esitare, con le loro spade che infliggono 1D6+3 PImp. Grazie agli scudi dispongono di 1 PPro in più. Quando si combatte con degli Scheletri i danni inflitti con armi da taglio e da punta si riducono della metà, mentre le armi pesanti (mazze, clave, ecc.) conservano tutta la loro ef-

ficacia. Contro di loro non funzionano tutte le formule magiche, anzi l'unica che va bene è **Fulminictus : colpo di morte !** anche questa con metà efficacia. Gli Scheletri continuano a combattere finché non vengono distrutti.
La porta sulla parete est in realtà è finta, ed è impossibile aprirla. Se proprio la si vuole scardinare con la forza, dietro si trova solo roccia. In compenso c'è una porta segreta sulla parete nord, subito accanto all'entrata (Istinto dei Nani : 11). Gli altri avventurieri, se vogliono scoprirla, devono superare una Prova di Intelligenza +3. C'è una pietra non fissata, sul muro ovest, che fa scattare il meccanismo di apertura. Oltre la porta c'è un passaggio che conduce alla Zona 31.

Zona 33 : la cripta

Informazioni generali :
Una piccola scala di pietra conduce, due metri più in basso, a una cantina col soffitto a volta, lunga 24 m da nord a sud e 10 da est a ovest. La porta della cantina è aperta. L'altezza del soffitto varia da m 2,50 a 3,50. Contro la parete ovest, a una distanza di 2 m l'uno dall'altro, sono allineati cinque blocchi di pietra. I tre blocchi centrali sono lunghi m 6, larghi 4 e alti 2 ; i due che si trovano alle estremità sono larghi la metà. Delle

torce fissate sul muro est diffondono nell'ambiente una luce spettrale.

Informazioni particolari :
Quando i nostri penetrano nella cripta e si accostano ai blocchi vedono che sui lati ci sono delle aperture, che contengono bare con ossa di defunti.

Informazioni riservate al Narratore :

Nella parte sud della cripta si trovano tre Zombi (Cor 12 ; PAtt 8, PPar 6, PPro 1 ; PV 20 ; Classe 10) che attaccano appena ne hanno l'occasione. Combattono a mani nude e dispongono di 1D6+1 PImp. Gli Zombi sono molto resistenti, quindi tutti i danni che si riesce a procurargli devono essere divisi per due, però le formule magiche conservano tutta la loro efficacia. Questi mostri si battono fino alla morte.

Questa era la cripta di famiglia degli antichi signori del castello. Qui Murgol, grazie ai suoi poteri magici, ha reclutato le sue truppe trasformando questi poveri morti in Scheletri, Zombi e Mummie. Si tratta di un vero e proprio esercito di morti viventi con il quale il mago infernale vuole raggiungere i suoi scopi.

Oltre alle ossa dei morti qui non c'è niente di interessante.

Zona 34 : il tempio di Murgol

Informazioni generali :
È una stanza di forma molto strana, con sette lati, ed ha un diametro di circa 12 m. È rischiarata da due fuochi accesi su due focolari di pietra alle estremità nord e sud della stanza. Tra i due focolari, su un pavimento straordinariamente lucido di colore verde, è disegnato un cerchio giallo di 4 m di diametro con dentro una stella a cinque punte. C'è un grande tavolo da lavoro sul lato nord-est e uno scrittoio sul lato sud-est.
Il soffitto è alto 3 m e l'entrata è sul lato sud-ovest.

Informazioni particolari :
Le fiamme proiettano contro le pareti strane ombre e figure. Mostri e demoni sembrano prender forma e poi svanire. Sullo scrittoio si trova una cassetta riccamente decorata, con accanto un grosso libro, una piuma d'oca e una boccetta d'inchiostro. Più in là una boccia di cristallo e una pergamena. Il tavolo da lavoro è molto in disordine e dà l'impressione di esser stato abbandonato in tutta fretta : c'è un liquido che ribolle in un alambicco, e ci sono qua e là dei crogioli con accanto i loro coperchi. Un ripiano fissato al muro è pieno di boccette di vetro contenenti sostanze organiche e non organiche. Tutt'intorno al tavolo aleggia uno stranissimo odore.

Informazioni riservate al Narratore:

Se un Personaggio appoggia solo un piede nel cerchio giallo... si ritrova automaticamente nella Zona 21. Se i nostri costeggiano il cerchio dalla parte sud e passano a meno di un metro dallo scrittoio hanno 3 probabilità su 6 di far scattare una trappola, la quale scatterà comunque se si avvicinano allo scrittoio. Dodici sbarre di ferro molto appuntite sbucano dal pavimento davanti allo scrittoio; l'avventuriero che si trova più vicino deve superare una Prova di Abilità +1, il secondo una Prova normale, altrimenti subiranno 1D6+3 PFer. Comunque da quel momento non ci si può più avvicinare allo scrittoio. Quando la trappola scatta, due Mummie (Cor 12; Patt 7, PPar 7, PPro 2; PV 35; Classe 22) compaiono nel cerchio giallo, come materializzate dal nulla. Si lanciano immediatamente all'attacco, e siccome sono molto forti infliggono con le sole mani 1D6+4 PImp. Le Mummie si possono vincere solo con armi magiche, con le formule magiche o con il fuoco (2D6 PImp ogni Scontro). Chi viene ferito da una Mummia rischia di farsi inoculare una malattia (vedi il paragrafo *5.4. La Mummia*). Questi mostri si battono fino alla morte.

C'è una porta segreta nella parte est della stanza, che si apre mediante una leva a contrappeso collocata sotto il tavolo da lavoro, contro il

muro. Ci vogliono almeno due Turni di gioco per trovare sia la porta (Istinto dei Nani: 12) sia la leva. Nella stanza non c'è altro di interessante, neanche sul tavolo da lavoro.

Zona 35: lo studio di Murgol

Informazioni generali:
Un passaggio lungo 3 m conduce a una tenda, dietro la quale si trova una piccola stanza di m 8 (nord-sud) per 4 (est-ovest), e alta 2,50. Nella parte nord-est c'è una rientranza di m 4x2. La tenda si trova sul lato ovest, mentre c'è un'altra porta all'estremità sud della parete est.

Informazioni particolari:
La stanza è ben ammobiliata. C'è un'imponente scrivania sulla parete ovest, subito oltre la tenda, con davanti uno scranno di legno con lo schienale sapientemente intagliato. Accanto allo scranno c'è una maniglia che esce dalla parete nord. Nella rientranza c'è un mobile con sopra uno specchio ovale; il vetro dello specchio è nero, e mostra una visione a volo d'uccello della passerella che attraversa la palude. Davanti alla parte sud della parete ovest c'è un armadio.
Se i nostri non si sono battuti contro le Mummie nella Zona 34, questi due morti viventi compaio-

no ora nella parte nord della stanza. Se invece i nostri hanno già sconfitto le Mummie, ora vedono davanti allo specchio un uomo tutto vestito di nero. È di statura imponente, con dei lunghi capelli corvini, una barba a punta e delle unghie spaventosamente lunghe. La sua veste è trattenuta da una strana cintura d'oro.

Informazioni riservate al Narratore :

Se i Personaggi incontrano le Mummie (i loro punteggi e le loro caratteristiche sono gli stessi della Zona 34) queste attaccano immediatamente e combattono fino alla morte.

Se invece si trovano davanti a Murgol - è lui infatti la figura in nero - questi aspetta che tutti siano entrati nella stanza e poi, con un riso sardonico, lancia ai loro piedi la cintura d'oro. A quel punto i Personaggi si accorgono che la cintura è formata da dodici scorpioni d'oro collegati tra loro con le pinze e le code. Appena la cintura tocca terra i dodici gioielli si trasformano in altrettanti veri Scorpioni che muovono all'attacco. Tutti i Personaggi devono superare una Prova di Abilità, chi fallisce viene punto da uno Scorpione: la puntura è mortale, a meno che non venga curata con una pozione o un sortilegio. Mentre i nostri sono occupati a calpestare questi temibili animali, Murgol scompare dalla porta nel muro est.

C'è una leva nel muro nord, che permette di abbassare le sbarre appuntite davanti allo scrittoio nella Zona 34.
Ora i nostri possono dare un'occhiata in giro: nella cassetta c'è un piccolo rubino del valore di circa 20 Corone e un amuleto che sottomette alle forze del Male colui che lo porta. Sulla pergamena non c'è scritto niente, ma ce n'è un'altra nel cassetto del mobile. Anche qui non c'è scritto niente, ma sovrapponendo le due pergamene ed esponendole a una fonte luminosa si può vedere in trasparenza la mappa dei sotterranei e un disegno che rappresenta uno scettro, che ha ad una estremità due ali d'aquila stilizzate e all'altra un grosso globo.

Settore C: la trappola a specchio

Informazioni generali:
Aprendo la porta sul muro est della Zona 35 ci si trova davanti a una fossa larga 2 m e profonda 3, dal cui fondo sporgono moltissime sbarre di ferro appuntite. Oltre la fossa si intravede una stanza poco illuminata, e i piedi di un letto apparentemente molto comodo.

Informazioni riservate al Narratore:
L'avventuriero che cerca di saltare oltre la fossa scopre a sue spese la perfidia delle trappole

a specchio. Oltre la fossa c'è uno specchio che sbarra il passaggio, e fa credere a chi guarda che ci sia una stanza senza porta. Se l'avventuriero ha fortuna (Prova di Abilità +3) rompe lo specchio e cade al di là subendo 1D6 PFer. Se fallisce la Prova cade nella fossa e subisce 2D6 PFer. La trappola può essere neutralizzata distruggendo lo specchio nero della stanza 35.

Zona 36 : la stanza di Murgol

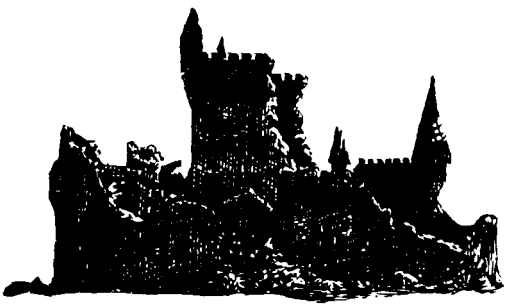
Informazioni generali :
La stanza misura m 6x6 ed è alta m 3. L'entrata si trova a nord della parete ovest. La stanza è in penombra, ed è rischiarata solo da un candeliere situato al centro del muro est.

Informazioni particolari :
Un letto nero, molto comodo, si trova lungo la parete sud. È coperto da una pelle di orso polare, di grande valore. Al centro della parete est si eleva un altare di ossidiana, con davanti un piccolo idolo e sopra un candeliere. Non c'è altro nella stanza, a parte un baule accanto al letto. Al centro della stanza c'è Murgol, e punta contro gli intrusi uno scettro di notevoli dimensioni, che ha ad una estremità due ali d'aquila e all'altra un grosso globo.

Informazioni riservate al Narratore:

Murgol è un Mago di Livello 5 (Cor 13, Int 15, Fas 13, Abi 12, For 10; PV 30, PA 40; Classe 30) e combatte solo con armi magiche. In questa avventura ha a sua disposizione 13 formule, e in più lo scettro gli serve da bacchetta magica. Inoltre quando pronuncia una formula perde solo metà dei PA richiesti. Può trasformare lo scettro in una spada fiammeggiante (2D6+2 PImp), ma in questo caso non può pronunciare le formule magiche. Il combattimento contro Murgol è una lotta all'ultimo sangue. Se i Personaggi riescono a sconfiggerlo riceveranno 100 PAvv. Nel baule c'è una borsa con dentro 20 Corone e un diario, pieno di preziose informazioni sulle atrocità commesse e sui suoi piani diabolici. L'idolo di giada sembra avere un certo valore, ma in realtà porta solo sventura al suo proprietario (diminuisce il suo Coraggio di 1 Punto per ogni Turno di gioco). Lo scettro vale sicuramente 30 Corone, ma il suo valore come arma magica è infinitamente più alto, anche se per un Mago di Livello 1 avrà la stessa efficacia di una semplice bacchetta magica. Lo scettro è molto leggero, ed è vuoto: se si sfila il globo si trova, arrotolata all'interno, la Pergamena Reale.

Avviso importante :
L'efficacia di una formula magica è spesso in relazione con la Classe del mostro contro cui viene diretta. Siccome i Personaggi non sono suddivisi in Classi, quando vengono attaccati con una formula magica si prenderà in considerazione la loro Resistenza, che si ottiene sommando i Punti di Intelligenza + (Livello x 2). Il totale indica la reattività del Personaggio alla magia.
L'efficacia delle singole formule è spiegata dettagliatamente nel volume *Le regole.*



5. I mostri

5.1. Lo Hibù

Si tratta di un uccello da preda notturno, che si incontra abbastanza spesso. Si nutre di piccoli rettili, di insetti, di altri uccelli. Ce ne sono diverse specie. La maggior parte sono lunghi dai 30 ai 70 cm, e ad ali distese raggiungono un'ampiezza di m 1,20. Hanno piume di colore marrone scuro. A differenza degli altri uccelli hanno gli occhi sul davanti della testa, che possono ruotare tutt'intorno per quasi 360°. Vivono preferibilmente nelle foreste, nelle fortezze o negli edifici abbandonati. Hanno un udito perfetto e vedono bene nell'oscurità. Sono abili cacciatori, e quando puntano una preda la catturano quasi sempre, anche grazie ai poderosi artigli e al becco appuntito. Sono dotati di una certa intelligenza e - a quanto si dice - capiscono il linguaggio degli uomini e sono in grado di fornire ai viandanti utili informazioni.

Coraggio	10	Protezione	0
Attacco	12	Impatto	1D6-1
Parata	10	Energia Vitale	5

Classe 3

5.2. Il Replicante

I Replicanti sono creature che esistono da moltissimo tempo e che, a dare ascolto alle leggende, sarebbero venuti da un altro mondo. Sono in grado di assumere l'aspetto di qualsiasi altro essere vivente: uomini, ma anche animali di taglia media (come lupi o daini). La loro forma originaria assomiglia a quella degli esseri umani: sono alti m 1,80, molto magri e completamente calvi, con degli occhi molto grandi. Si dice che siano crudeli e astuti, e smodatamente ambiziosi: vogliono costantemente migliorare la loro razza fino a diventare la specie dominante in Atlantide. Gli altri esseri viventi sono solo dei mezzi per realizzare questo progetto. Fortunatamente sono pochissimi, altrimenti avrebbero da tempo realizzato il loro funesto disegno.
I Replicanti osservano attentamente uomini e animali, finché con un sistema particolare si appropriano della loro immagine; quindi è difficilissimo riconoscerli se non quando hanno il loro aspetto originario. C'è un modo per scoprirli, tuttavia: non sopportano né l'alcool né la musica. Sono molto forti e molto pericolosi, e chi combatte contro di loro perde 2 PAtt.

Coraggio	10	Protezione	1
Attacco	10	Impatto	1D6+4
Parata	8	Energia Vitale	30

Classe 14

5.3. La Scolopendra Mortuaria

È una specie rara, che si incontra nei sotterranei umidi, tra le rovine, nei cimiteri e nelle catacombe. È lunga da m 1,50 a 2,50, e alta 1,20. Si nutre soprattutto di cadaveri, ma non disdegna ogni tanto una preda vivente. Ha un corpo ovale, allungato, da cui escono numerose zampe lunghe circa 50 cm. La testa, piuttosto piccola, è dotata di pinze e potenti mandibole. Il corpo è coperto da una sottile crosta di protezione. Ha un'andatura piuttosto goffa, ma all'occasione può disporre di una agilità sorprendente. Non è molto aggressiva, anche se attacca volentieri l'avversario alle spalle e considera come possibile preda qualsiasi essere vivente più piccolo di lei.

Coraggio	9	Protezione	3
Attacco	11	Impatto	1D6+3
Parata	5	Energia Vitale	30

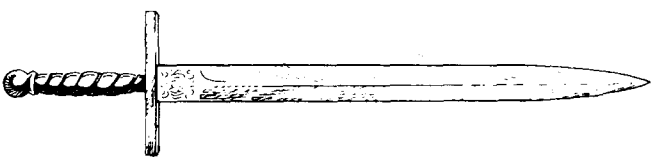
Classe 13

5.4. La Mummia

Le Mummie sono dei morti viventi riportati in vita da qualche potente Mago. Hanno l'aspetto di un cadavere, protetto dalla decomposizione grazie a un sistema di bende e fasciature. Sono alte da m 1,80 a 2,50, e si aggirano di preferenza nei dintorni dei cimiteri, delle catacombe e delle cripte. Sono esseri dotati di una forza spaventosa, e possono essere vinti solo con armi o formule magiche. Inoltre i Personaggi devono superare una Prova di Coraggio quando si trovano davanti a una Mummia, poiché si tratta di una visione veramente orripilante. Se è vero che le solite armi sono inutili, bisogna ricordare che il fuoco procura loro ben 2D6 PImp. Un Personaggio ferito da una Mummia corre il rischio di contrarre una malattia (nel 10% dei casi) che conduce alla morte se non viene curata con un filtro o con una formula magica.

Coraggio	12	Protezione	2
Attacco	7	Impatto	1D6+4
Parata	7	Energia Vitale	35

Classe 22



5.5. Il Brigante

I Briganti sono uomini normali, i quali però non si guadagnano il pane con il sudore della fronte ma con la violenza e con sistemi poco puliti. Vivono di solito in luoghi isolati, foreste o montagne, per evitare di essere catturati, ma sempre in prossimità di villaggi, mercati, fiere. Di solito sono organizzati in bande, hanno un aspetto poco curato, barbe lunghe, abiti sporchi e laceri. Non portano mai armi pesanti o armature, perché hanno bisogno di muoversi alla svelta; solo raramente portano giubbotti imbottiti. Le loro armi preferite sono: pugnali, daghe, sciabole, accette, spade, archi e frecce. I loro punteggi sono di solito quelli di un uomo di ugual livello; però hanno sempre 30 PV e i loro PAtt e PPar sono rispettivamente 10 e 8.

5.6. L'Ameba Gigante

È un mostro poco diffuso, che si incontra solo nelle caverne umide e nelle cripte. È una lontana parente dell'ameba unicellulare. Ha l'aspetto di una grossa massa protoplasmica che può raggiungere i 3 m, e ha una resistenza impressionante. È in grado di sviluppare dei moncherini con i quali avanza strisciando lentamente. È in grado poi di colare attraverso fessure anche molto strette. Poi-

ché è molto lenta e pesante, è sempre in caccia di nutrimento organico da assorbire ed eliminare. Attraverso il suo corpo semitrasparente si possono anche vedere oggetti e sostanze non organiche che ha inglobato ma non riesce ad assorbire. Le armi pesanti, come mazze, clave ecc., non servono contro di lei; quelle da punta hanno un Impatto dimezzato; quelle da taglio sono invece efficaci. Inoltre un'ottima arma è anche il fuoco: una torcia accesa le procura 2 PFer e la fa fuggire. Non bisogna toccare l'Ameba Gigante perché secerne un liquido che procura 1D6+3 PImp.

Coraggio	7	Protezione	0
Attacco	12	Impatto	1D6+3
Parata	0	Energia Vitale	40

Classe 15

5.7. Lo Scheletro

Sono creature costruite con ossa per lo più umane, e devono la loro esistenza a qualche potente Mago (almeno di Livello 3) di cui eseguono gli ordini. Se il sortilegio che le anima svanisce, cadono in pezzi e si dissolvono. Vivono soprattutto in prossimità delle cripte, e indossano vestiti o armature che in un primo momento nascondono la loro vera essenza. Le armi da taglio o da punta

vedono dimezzata la loro efficacia contro gli Scheletri, mentre le armi pesanti funzionano benissimo. Non tutte le formule magiche funzionano contro di loro; ad esempio **Saxa Medusa: pietra, macigno e roccia!**, oppure **Pobranebòs: orrore, tremore e terrore!** non danno alcun risultato. Con **Fulminictus: colpo di morte!** si riesce a infliggere solo metà dei PFer. Gli Scheletri sono per lo più armati di spada e scudo, e sono fatti quasi sempre di ossa umane perché sono quelle più facili da richiamare in vita.

Coraggio	12	Protezione	0-6
Attacco	7	Impatto	1D6+3
Parata	7	Energia Vitale	10

Classe 7

5.8. La Gargolla

È un mostro che assomiglia a certe statue che si vedono sulle fontane o sui monumenti. Sono esseri crudeli e rapaci, facili da incontrare nelle vicinanze di grotte, cripte e rovine. Hanno un aspetto vagamente umano, con in più delle grandi ali membranose che consentono loro di coprire enormi distanze. Inoltre hanno artigli e denti appuntiti, una coda, orecchie a punta e un corno nel mezzo della fronte. I gomiti e le ginocchia

sono molto spigolosi, la pelle è grigia e spessa e offre un'ottima protezione. Di intelligenza mediocre e profondamente malvagi, questi esseri combattono tutto ciò che capita loro a tiro, e soprattutto chi è più debole. Quando pensano di avere la meglio, tuttavia, attaccano senza prendere precauzioni. Non usano di regola armi, preferiscono gli artigli e il poderoso corno. A volte sono al servizio di qualcuno che sia abbastanza malvagio e potente da riuscire a controllarle.

Coraggio	11	Protezione	3
Attacco	8	Impatto	2x(1D6+3)
Parata	7	Energia Vitale	40

Classe 25

5.9. Lo Zombi

Come la Mummia e lo Scheletro, anche lo Zombi è un morto vivente; viene richiamato in vita da qualche potente Mago e rimane poi al suo servizio. L'aspetto può variare da uno Zombi all'altro; se si tratta di un morto da poco tempo allora il suo aspetto sarà quasi normale, solamente un po' pallido; se invece è un morto di più lunga data sembrerà addirittura scorticato. Lo Zombi non ha bisogno di armi, combatte a mani nude; è assolutamente insensibile alle ferite, e per vincerlo biso-

gna letteralmente farlo a pezzi. Si possono usare delle formule magiche: **Fulminictus: colpo di morte!** e **Saxa Medusa: pietra, macigno e roccia!** funzionano abbastanza, però procurano solo la metà dei soliti PFer. Gli Zombi perdono 1 PV per ogni Turno di gioco, e ogni tanto devono essere riattivati dal Mago che li controlla. Quindi non possono essere operativi per più di 20 Turni di gioco consecutivi.

Coraggio	12	Protezione	1
Attacco	8	Impatto	1D6+1
Parata	6	Energia Vitale	20

Classe 10

5.10. Il Lupo Mannaro

Il Lupo Mannaro appartiene alla famiglia dei licantropi. La licantropia è una malattia che colpisce le persone che vengono morse da un licantropo. La vittima di un Lupo Mannaro diventa lei stessa un Lupo Mannaro nei giorni di luna piena: acquista tutte le caratteristiche di un lupo, velocità, morso fatale, ferocia. Il Lupo Mannaro conserva un aspetto vagamente umano, ma tutto il suo corpo si copre di peli e la forma del cranio si trasforma.

Si può aver ragione di un Lupo Mannaro solo con delle armi d'argento oppure magiche, ed eventualmente con delle formule magiche. Queste creature sono dotate di una media intelligenza e possono attaccare anche se non sono in vantaggio. Contro il morso di un Lupo Mannaro bisogna al più presto bere un filtro magico, perché la formula **Balsamon et medicina: guarigione repentina!** fa guarire la ferita ma non arresta la trasformazione.

Coraggio	12	Protezione	2
Attacco	9	Impatto	1D6+2
Parata	8	Energia Vitale	35

Classe 16

5.11. Il Lupo

Se ne incontrano molti in Atlantide, soprattutto nelle foreste del nord e dell'est. Il colore del pelo varia a seconda della regione in cui si trovano, in quanto si adattano bene al clima. Misurano in lunghezza da m 1 a 1,50, e pesano circa 60 kg. Di solito cacciano in branchi, ma si può incontrare anche qualche Lupo Solitario. Hanno un morso devastante, e una resistenza fisica incredibile. Quando cacciano possono inseguire la preda per

ore e ore, senza stancarsi mai. A primavera nascono da 4 a 6 piccoli, che vengono protetti gelosamente dai loro genitori.

Coraggio	9	Protezione	1
Attacco	9	Impatto	1D6+1
Parata	0	Energia Vitale	15

Classe 6

5.12. Il Vampiro

È un piccolo mammifero capace di volare, con delle grandi orecchie e ali membranose. Riesce ad evitare gli ostacoli grazie a un sistema radar a ultrasuoni. È un animale notturno, che teme la luce e il fuoco; di notte va a caccia di insetti, e al mattino si rifugia nella sua tana, di solito su vecchi muri o nelle grotte. Si appende al soffitto e dorme a testa in giù per tutta la giornata. Di notte lo si può incontrare in stormi di decine, o anche centinaia di esemplari. Ha un'ampiezza massima di ali di 30 cm, e rappresenta raramente un pericolo per l'uomo. Invece gli esemplari giganti (apertura alare di 1 m) provocano con i loro morsi dei danni notevoli, e possono anche veicolare delle malattie.

Regole particolari: ai Vampiri si applicano delle re-

gole particolari. Siccome i loro denti non riescono a oltrepassare le armature e neanche i vestiti più grossi, tendono a mordere le loro vittime dove la carne è scoperta. Quando l'Attacco di un Vampiro riesce, quindi, i PImp diventano automaticamente PFer e vengono sottratti dall'Energia Vitale della vittima. I doppi punteggi che seguono si riferiscono rispettivamente ai Vampiri e ai Vampiri Giganti.

Coraggio	5/10	Protezione	0/0
Attacco	5/7	Impatto	1/2
Parata	0/0	Energia Vitale	2/5

Classe 1/3

5.13. Il Ratto

Si tratta di roditori molto diffusi, che in certe regioni di Atlantide costituiscono un vero flagello. Ne esistono vari tipi. Quello che si incontra più frequentemente è lungo tra i 20 e i 30 cm e ha un pelo nero, grigio, marrone o più raramente bianco. Mangia di tutto e ama scavare gallerie, perfino nel legno o nella roccia tenera. Il morso di un Ratto può provocare malattie, il rischio è circa del 10%. I Ratti Giganti raggiungono una lunghezza di quasi 50 cm, e come i loro cugini più piccoli hanno una predilezione per le rovine, i

cimiteri, i sotterranei. I loro morsi sono pericolosi e possono anch'essi portare delle malattie.
Regole particolari: ai Ratti si applicano delle regole di gioco particolari. Poiché i loro denti non riescono ad attraversare le armature o i vestiti più grossi, hanno la tendenza ad attaccare le loro vittime dove la pelle non è protetta. Quando l'Attacco di un Ratto riesce, i PImp diventano automaticamente PFer e vengono sottratti dall'Energia Vitale della vittima. I doppi punteggi che seguono si riferiscono rispettivamente ai Ratti e ai Ratti Giganti.

Coraggio	10/11	Protezione	0/0
Attacco	5/7	Impatto	2/3
Parata	0/0	Energia Vitale	3/5

Classe 2/4

Le formule magiche

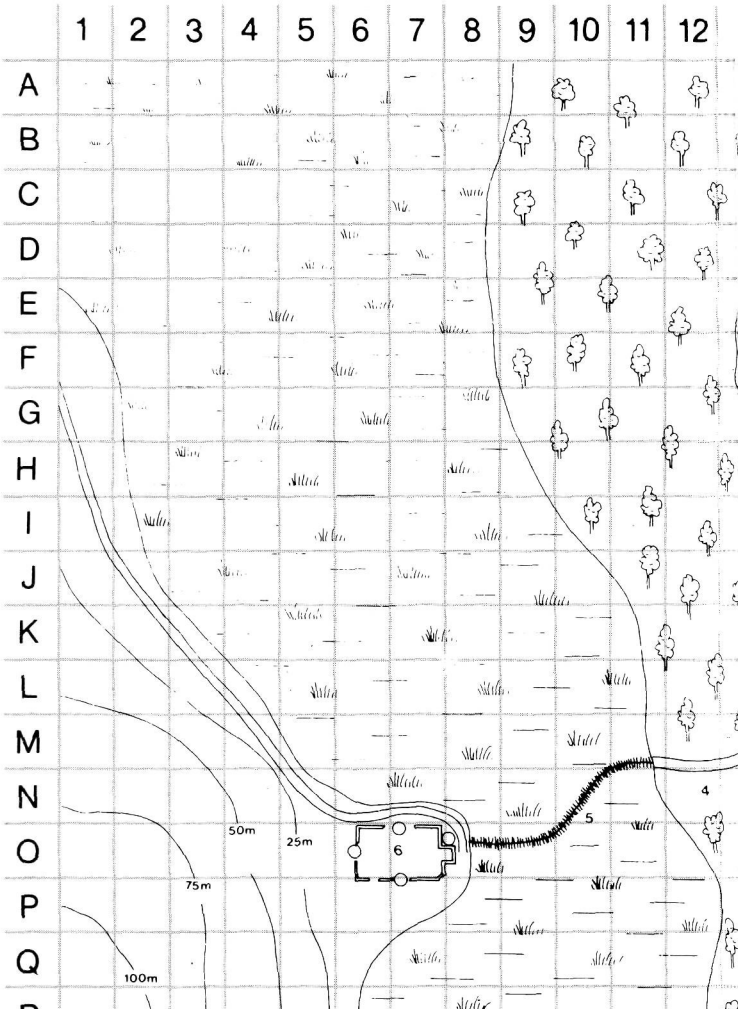
Per Elfi e Maghi:

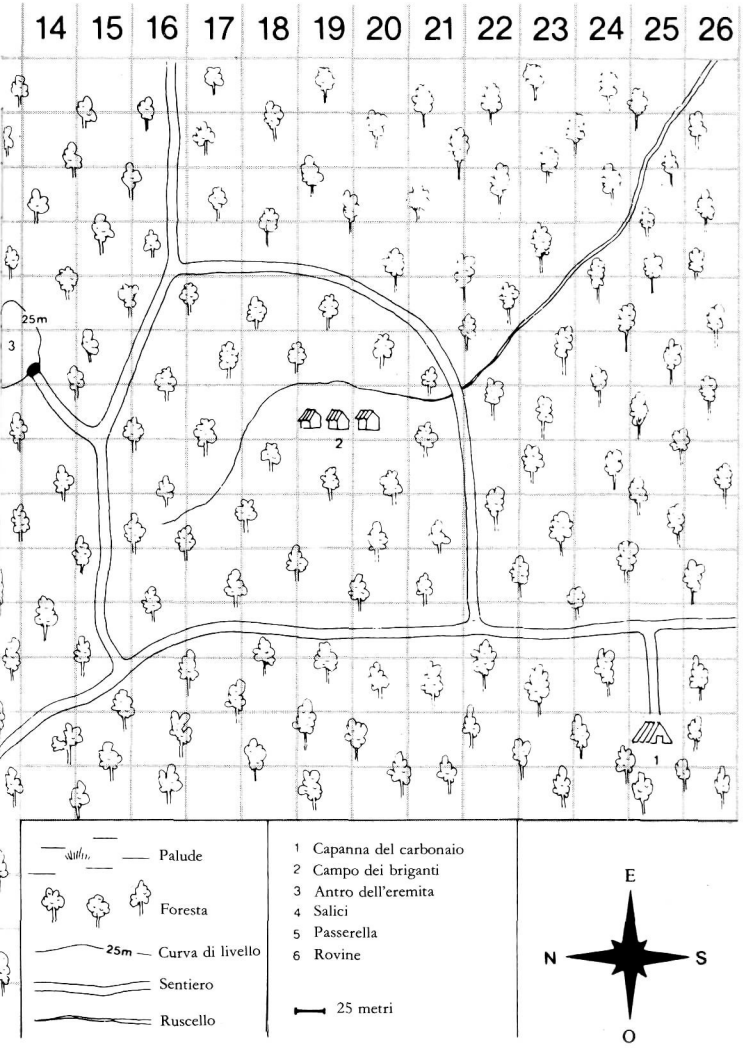
I **Balsamon et Medicina: guarigione repentina!**
II **Lumen et Candela: squarcia le tenebre e l'oscurità!**
III **Foramen Foraminor: varco, passaggio e apertura!**
IV **Protectio Armatura: riparo e copertura!**
V **Vanitar Visibili: nulla si vede più!**
VI **Fulminictus: colpo di morte!**
VII **Filoides sodalis: incanto d'amicizia!**

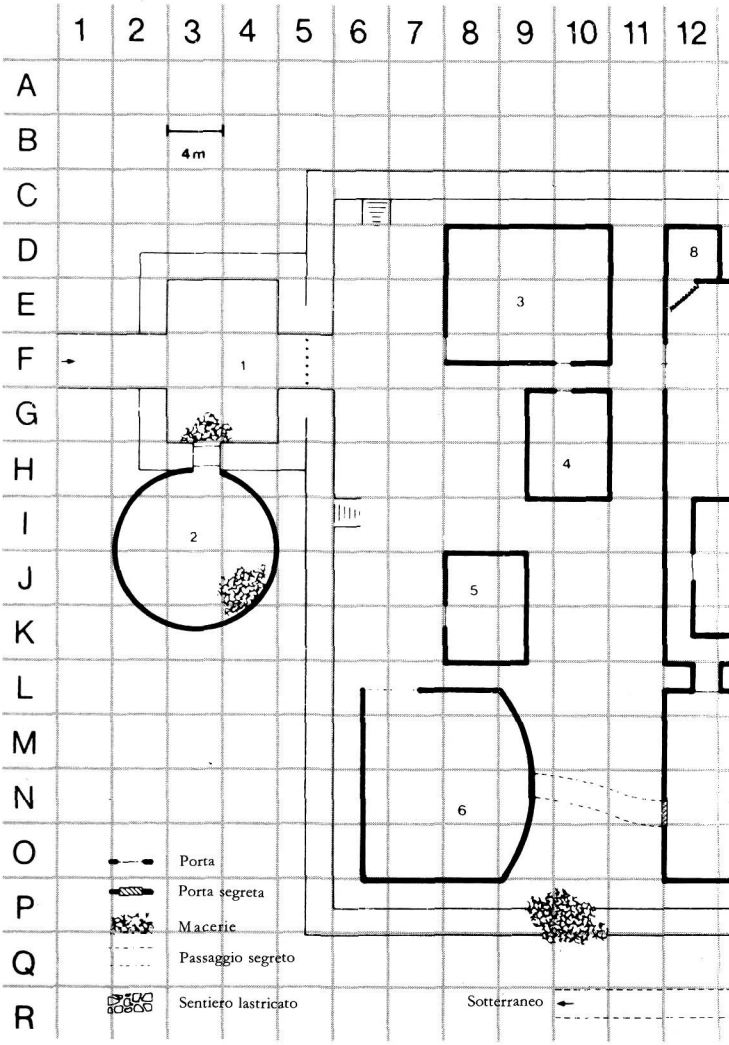
Solo per Maghi:

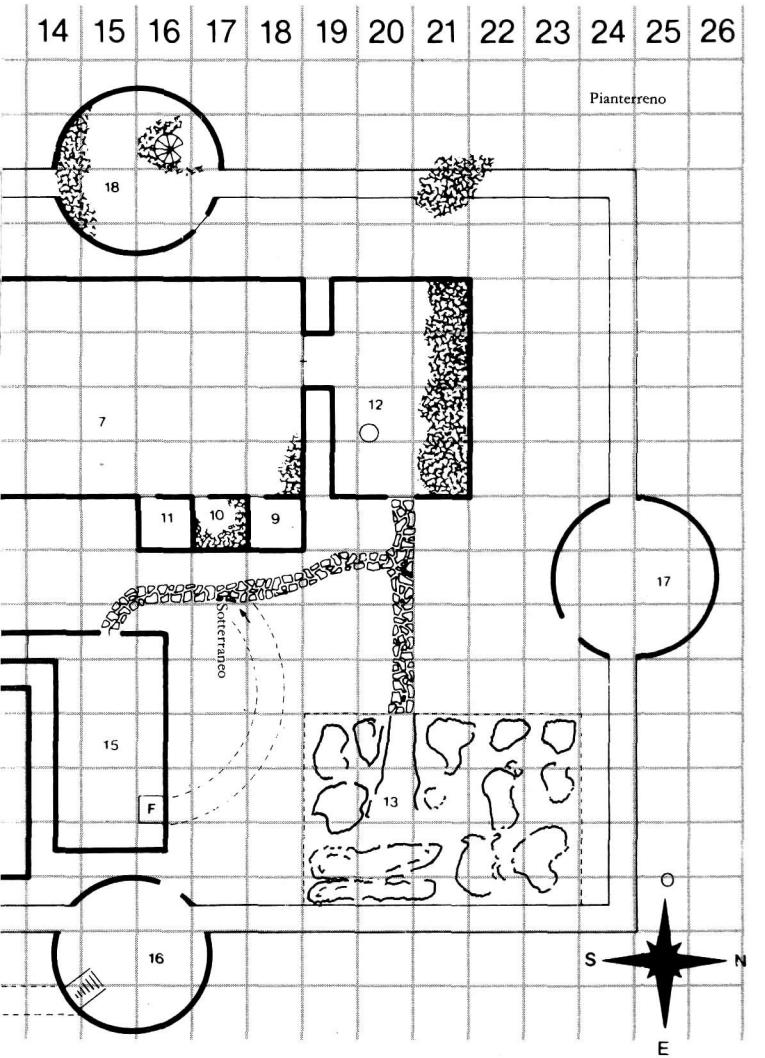
VIII **Claudibus Clavistibor: chiusura e sbarramento!**
IX **Saxa Medusa: pietra, macigno e roccia!**
X **Pobranebòs: orrore, tremore e terrore!**
XI **Omnia Delenda: rovina tremenda!**
XII **Ex Oculis Sensibilia: leggo dentro di te!**
XIII **Salander Mutander: metamorfosi e cambiamento!**

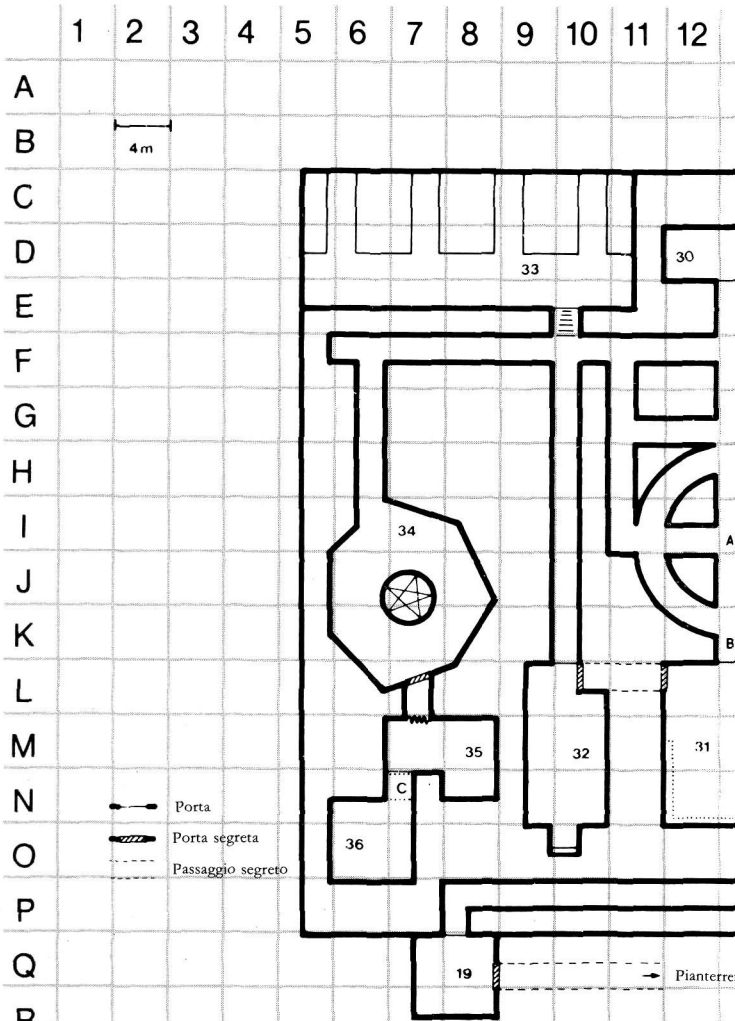
Cartografia
(riservata al Narratore)

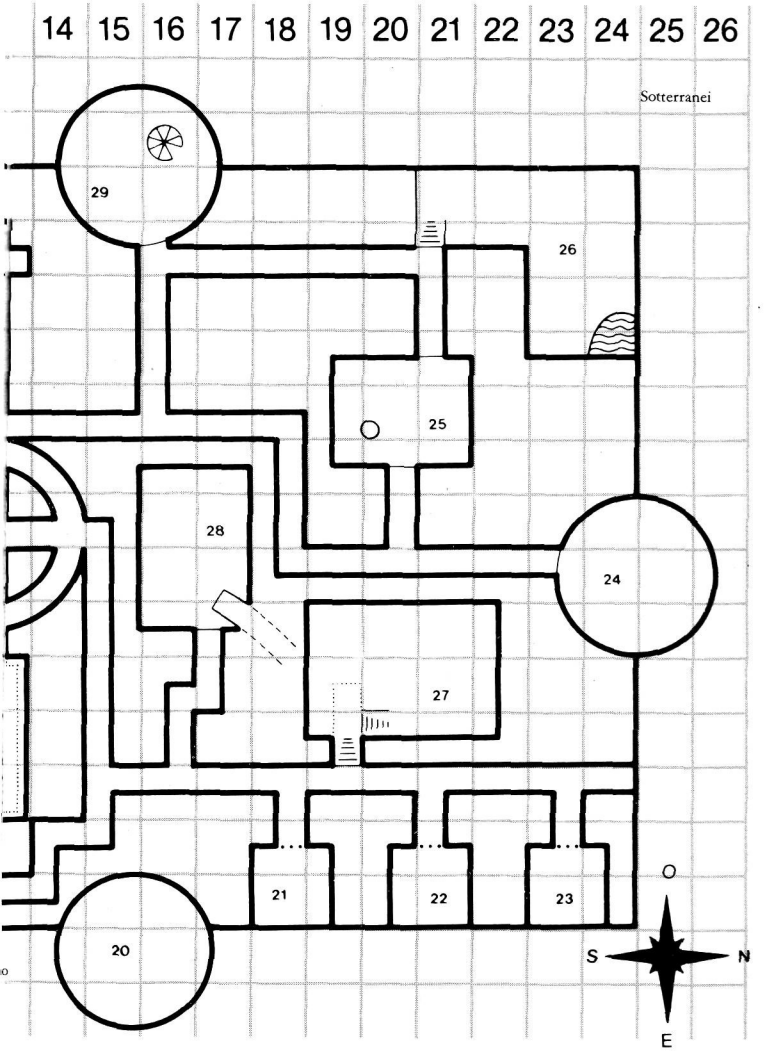

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
50m
25m
75m
100m
6
5
4


14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
25m
3
2
1
Palude
Foresta
25m Curva di livello
Sentiero
Ruscello
1 Capanna del carbonaio
2 Campo dei briganti
3 Antro dell'eremita
4 Salici
5 Passerella
6 Rovine
25 metri
E
N
S
O


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
4 m
1
2
3
4
5
6
8
Porta
Porta segreta
Macerie
Passaggio segreto
Sentiero lastricato
Sotterraneo


14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
Pianterreno
18
7
12
11
10
9
17
Sotterraneo
15
F
13
16
O
S
N
E


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
4 m
33
30
34
A
B
35
32
31
C
36
19
Porta
Porta segreta
Passaggio segreto
Pianterre


14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
Sotterranei
29
26
25
28
24
27
21
22
23
20
O
S
N
E

Equipaggiamenti standard

Per questa avventura sono previsti tre tipi di equipaggiamento, e i Personaggi devono sceglierne uno. Il tipo A costa 22 Ducati, i tipi B e C costano 14 Ducati.

Equipaggiamento A :
Borsa di cuoio
Lampada a petrolio
Acciarino
Miccia
Corda (10 m)
Martello
Chiodi da roccia (10)
Coperta

Equipaggiamento B :
Zaino di cuoio
Scala di corda (5 m)
4 Torce (6 Turni ciascuna)
Sacco di tela
Acciarino
Miccia
Bastone (2 m)

Equipaggiamento C :
Zaino di cuoio
Coperta
Corda (10 m)
Otre (1l. d'acqua)
Sbarra di ferro

Armi

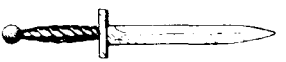
Armamento

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Coltello	1D6 (1-6)	10	5	0	-5	5
Stiletto*	1D6 + 1 (2-7)	20	20	0	-4	3
Pugnale	1D6 + 2 (3-8)	35	30	0	-2	3
Daga	1D6 + 2 (3-8)	60	40	0	0	2
Randello	1D6 + 2 (3-8)	80	5	-1	-3	6
Accetta*	1D6 + 3 (4-9)	60	45	0	-4	4
Sciabola	1D6 + 3 (4-9)	60	60	0	0	2
Grappino	1D6 + 3 (4-9)	70	45	0	-1	3
Spada	1D6 + 4 (5-10)	80	80	0	0	2
Ascia bipenne	1D6 + 4 (5-10)	120	90	0	3	3

* Queste armi possono anche essere lanciate, v. **Armi da lancio**. Comunque i valori indicati qui sopra si riferiscono a un combattimento normale.

Armi a due mani - riservate ai guerrieri. (Impediscono l'uso dello scudo)

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Bastarda	1D6 + 5 (6-11)	140	100	-2	-3	2
Spadone	1D6 + 6 (7-12)	160	130	-3	-4	3
Martello	1D6 + 6 (7-12)	150	100	-3	-5	4
Ascia da guerra	2D6 + 2 (4-14)	150	180	-4	-6	3

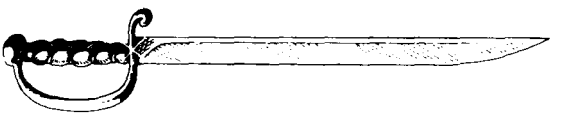


Armi da tiro e da lancio

Arma	Impatto	Peso	Prezzo	Distanza
Stiletto	1 D6+ 1	20	20	10 m
Lancia	1 D6+ 2	60	15	20 m
Accetta	1 D6+ 3	60	45	20 m
Arco	1 D6+ 3	20	45	40 m
Arco lungo	1 D6+ 4	30	50	60 m
Balestra	1 D6+ 4	200	125	60 m
20 frecce per arco		50	2	
20 frecce per balestra		80	4	

Armi nuove (per questa avventura)

Arma	PImp	Peso	Prezzo	PAtt	PPar	Coeff. di rott.
Frusta	1 D6	70	30	0	– 6	2
Clava	1 D6+ 2	100	20	0	– 3	4
Mazza	1 D6+ 5	150	150	– 1	– 5	2
Alabarda (a due mani)	1 D6+ 5	150	75	– 2	– 4	4



Lista delle abbreviazioni

Abi = Abilità

Cor = Coraggio

Fas = Fascino

For = Forza

Int = Intelligenza

PA = Punti di Energia Astrale

PAtt = Punti di Attacco

PAvv = Punti d'Avventura

PFer = Punti di Ferita

PImp = Punti d'Impatto

PPar = Punti di Parata

PPro = Punti di Protezione

PV = Punti di Energia Vitale

1D6 = lancia una volta il dado a 6 facce

2D6 = lancia due volte . . .

1D20 = lancia una volta il dado a 20 facce

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu

librogame®

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA
in due volumi:

L'AVVENTURA A

LE REGOLE B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' 1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO 2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova *unico depositario dell'infinita sapienza* Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTA' PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA — 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

avventure stellari

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

PIANETI IN PERICOLO — 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI — 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani?

detectives club

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

IL MESSAGGIO DEL MORTO — 1

Dietro un'apparenza rispettabile un'organizzazione criminosa produce *banconote false, finché* . . .

L'ANTIQUARIO — 2

Neppure la polizia riesce a metter le mani su questi abilissimi trafficanti di oggetti d'arte, eppure . . .

Finito di stampare nel mese di ottobre 1986 da
La Editoriale Libraria S.r.l. Trieste

LA FORESTA SENZA RITORNO

2

Per affrontare questa avventura
devi conoscere le regole di base
del gioco intitolato
Uno sguardo nel buio
Introduzione all'avventura fantastica.

Cos'è successo al castello
di Andergast?
Sotto la guida di un Narratore,
che conosce tutti i segreti
del mitico continente di Atlantide,
un gruppo di Personaggi si lancia
nel vortice della vicenda:
un gioco in forma di dialogo,
dove tocca ai partecipanti
svolgere passo dopo passo
il lungo filo della narrazione.
Costruisci con cura il tuo Personaggio,
scegli attentamente le armi,
l'equipaggiamento,
il percorso da seguire.
Riuscirai a recuperare la preziosa
pergamena di re Kasimir?
In questo libro il protagonista sei tu.

È un'avventura da giocare **In gruppo**
per **3/6** Personaggi di Livello **1/2**.

copertina illustrata da Klaus Holitzka
ISBN 88 7068 060 6 **L. 5.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu